POKÉMON WORLD
TODOS OS EXTRAS DE FIRERED E LEAFGREEN

ESTRATÉGIAS
PIKMIN 2 • F-ZERO LEGENDS



A REVISTA OFICIAL DO GAME BOY • GAMECUBE • NINTENDO 64

Nintendo® World



DONKEY KONGA
BATUCADA MALUCA DO MACACO BATUTA

BOKTAI 2
MAIS BRONZEADO DO QUE NUNCA

74
OUTUBRO
2004
R$ 6,50

METROID
PRIME 2: ECHOES
TODAS AS NOVIDADES QUE VOCÊ PRECISA SABER!

agora com material exclusivo da


www.nintendoworld.com.br




CONRAD EDITORA

CONSELHO EXECUTIVO
Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos

Nintendo World

REDAÇÃO
Coordenador Editorial Marcelo Barbão
Editor Eric Araki
Editor Assistente Ronny Marinoto
Diretor de Arte Mario AV
Chefe de Arte Ana Franco
Designer Kelven Frank

COLABORADORES
Eduardo Trivella, Fabio Santana, Daniel Nieuwenhuizen, Felipe Azevedo, JP Nogueira, Juliana Fernandes, Renato Siqueira, Daniel Lima, Orlando Ortiz (textos); Homero Letonai, Andreza Francisco (arte), Alessandra Lacerda (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador
Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens
Ednilson de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica
Priscila Santos
Coordenadores de Produção
Ed Wilson Dias, Alessandra Vieira, Leonardo Borgiani

WEB
Coordenador de Conteúdo
Odair Braz Junior
Webmasters Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade
Luciana Eschiapati
Executivos de Vendas
Gracia Lemos e Rafael Ferreira
Assistente Comercial
Krisley Camilo (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Executiva de Vendas Diretas
Vanessa Serra
Gerente de Vendas em Bancas
Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação
Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Gerente de Produto Bruna Alario
Gerente de Marketing Chris Peruch

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro
Celso Pedroso Leite
Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos
Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon

Nintendo World Edição 74, outubro de 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda. ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Anaí Gonzalez, Regina Toledo e Viviane Garcia
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações etc.:
Tel. (11) 3346-6191 Fax (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191
atendimento@conradeditora.com.br

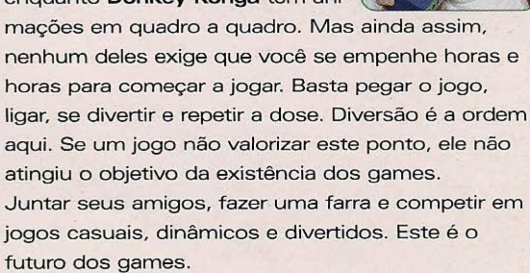
Impressão Plural
Distribuição DINAP

NINTENDO POWER

GAMES DE FUTURO

Pode soarnintendista demais, mas não há como negar: a Nintendo tem a chave para o futuro dos games. Os jogadores estão saturados de jogos complicados, que levam horas para se começar a jogar, que chamam a atenção única e exclusivamente pelos gráficos de fazer brilhar os olhos ou pelas animações de cair o queixo. Oras, isso qualquer produtora consegue fazer e, conseqüentemente, os jogadores podem encontrar em qualquer esquina. Não, o futuro dos games são títulos que valorizam a razão de existir dos jogos: a diversão.

Basta ver jogos como **Mario Party, Wario Ware, Mario Kart** e **Donkey Konga**. Todos esses são jogos muito simples! Os gráficos de **Mario Party** são praticamente os mesmos desde a época do N64. **Wario Ware** tem cara de jogo de NES, enquanto **Donkey Konga** tem animações em quadro a quadro. Mas ainda assim, nenhum deles exige que você se empenhe horas e horas para começar a jogar. Basta pegar o jogo, ligar, se divertir e repetir a dose. Diversão é a ordem aqui. Se um jogo não valorizar este ponto, ele não atingiu o objetivo da existência dos games.



Juntar seus amigos, fazer uma farra e competir em jogos casuais, dinâmicos e divertidos. Este é o futuro dos games.

Eric Araki
eric@conradeditora.com.br

A sua próxima Nintendo World chegará às bancas em 29 de outubro

ÍNDICE

Especial Metroid Prime 2
pág. 14

Nosso critério de avaliação

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS**: visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE**: resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM**: músicas, efeitos sonoros, vozes e ruídos.
- **DIVERSÃO**: prazer que o game proporciona a quem joga.
- **REPLAY**: vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

Os *Troféus NW* indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!

10


9,0~9,9


8,0~8,9











Boktai 2
pág. 58

nintendo DS

mais perto do que nunca

Rumores eram verdadeiros: DS chega em novembro

Se o Nintendo DS fosse um filme, ele seria o novo episódio de Harry Potter. Não há como discutir: o pequeno notável já é considerado o lançamento mais esperado da nova geração de portáteis. E não é para menos, pois com suas duas telinhas, um sensor de reconhecimento de voz e uma telinha sensível ao toque, qual jogador (ou produtor) não ficaria ansioso imaginando as possibilidades que os novos jogos poderiam trazer? Mas todos esperavam a maravilha para o início de 2005. Mal sabíamos que a Nintendo preparava outra surpresa para os fãs. Primeiro, rumores na mídia diziam que o portátil seria lançado no dia 4 de novembro no Japão. Isso pegaria a concorrência desprevenida, mas a Nintendo não confirmou o boato.

Um mês depois, diversas das maiores distribuidoras de games dos States, como a EB Games e a Amazon, que recebem material promocional e informativos de lançamentos antecipadamente, começaram uma campanha de encomendas do portátil com entrega para o dia 29 de novembro. Além do portátil, as lojas anunciam quatro jogos disponíveis já na data de lançamento. **Sonic DS** e **Animal Crossing DS** estão entre os títulos. O preço médio era de 178 dólares, e os jogos na faixa de US$ 50.

Mas a confirmação só veio mesmo na última semana de setembro: a Nintendo anunciou seu mais novo portátil para o dia 21 de novembro, a apenas 149 doletas (algo em torno de 450 reais). O DS ainda virá com o programa de bate-papo, o PictoChat, gravado na memória. Até o momento nenhum outro jogo foi confirmado para o lançamento. A versão japonesa aparecerá pouco mais de uma semana depois, no dia 2 de dezembro. Com tantas produtoras se empenhando em jogos inovadores, já podemos começar a contar os dias.





BATENDO UM PAPO NO DS

A Nintendo já anunciou que o NDS será totalmente wireless. Nada de fios para guardar ou para limitar os jogadores. Mas parece que a empresa quer dar um passo adiantes. Recentemente a TNI Securities anunciou que a **Big N** planeja incluir recursos de VoIP, ou "Telefonia pela Internet", que muitos modens convencionais de computador possuem. Dessa forma, os jogadores poderiam utilizar o sistema de comunicação do DS para se comunicar com jogadores do mundo todo sem ter que pagar taxas por ligações a longa distância. Isso permitiria aos jogadores participar de partidas Multiplayer, trocar informações e mesmo conversar. Imagine poder levar seu ICQ ou MSN para onde quisesse, para conversar com amigos ao redor do globo. A comunicação seria possível em locais especiais com capacidade de transmissão e de recepção ampliada, os Hotspots.



O PictoChat virá na memória do DS e permitirá que você converse com seus amigos a distância.

MAIS MÉDICOS NO DS?

Parece que a idéia de criar um game de médicos, em que você pode operar seus pacientes pela telinha sensível, não foi apenas da Atlus. A Spike anunciou no início do mês o **Tendo Dokuta**, seu primeiro título para DS. Nele você encarna o doutor Dokuta, e deve passar por diversas situações do dia a dia de um médico. Diferente do CSO, **Tendo Dokuta** é também um simulador de encontros – desses famosos no Japão – e enfoca bastante na história, como seus relacionamentos com as pessoas e pacientes. Você deve usar a telinha sensível para examinar os pacientes, além de realizar operações.









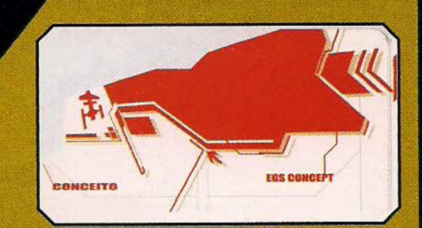
NINTENDO DS

007 EM DUAS TELAS

Corre o boato de que a Nintendo of America também estaria desenvolvendo seu primeiro jogo para o portátil. O sucesso da Rare, **007 – GoldenEye** seria o título escolhido pela empresa, e estaria recebendo um remake aproveitando as capacidades de microfone e tela sensível do DS. Se isso não passa de um rumor, ninguém sabe. Mas que um game desses seria perfeito para juntar uma galera e fazer uma partida de Multiplayer, isso seria.

GBA vende mais de 20 milhões, Advance está longe de ser abandonado

Não pense que com a chegada do DS o bom e velho GBA será abandonado. A Nintendo anunciou no último mês que a versão SP de seu portátil alcançou a marca de 20 milhões de unidades vendidas em todo o mundo desde o seu lançamento japonês, em fevereiro de 2003. Para comemorar a marca, tanto a Nintendo quanto a Nintendo norte-americana fizeram um corte nos preços do portátil. Desde o dia 16 de setembro os GBAs SP estão mais acessíveis. Nos States, o GBA foi de 90 para 79 doletas (240 reais). No Japão a queda foi ainda maior: de 12,5 mil ienes para 9,8 mil. Com tantos bons jogos programados para o portátil, esta é a hora para conseguir o seu GBA SP!



Nintendo estará na EGS Brasil!

Big N dá as caras em evento internacional de games no Brasil

Novembro promete ser um mês agitado para a indústria de games no país. São Paulo será o palco de um evento internacional dedicado inteiramente aos games. É o Electronic Game Show, criado no México em 2002 e organizado pela Oelli, empresa especializada em eventos de entretenimento eletrônico.

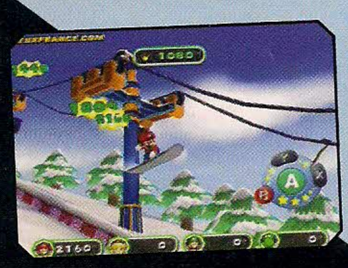
A festa já tem local e data marcada: irá rolar nos pavilhões do Expo Center Norte, em São Paulo, de 19 a 21 de novembro deste ano. A promessa da organização é que as principais empresas de games do país estejam presentes. "O Electronic Game Show já é uma realidade, não é marketing enganoso ou falsas promessas", diz o organizador Reinaldo Normand. Entre as empresas que marcarão presença no evento estão, claro, a Nintendo of America e a Conrad Editora. Estaremos presentes com estandes, e criando campeonatos e promoções. Aguarde por mais informações nas próximas edições!

Cantando e gritando com Mario

Novo Mario Party utiliza microfone do Cube













Lembra-se da Manebito, a possível câmera em desenvolvimento para o Cube? Na época em que a notícia vazou, foi anunciado que o primeiro game a utilizar a tecnologia seria **Mario Party 6**, uma vez que o próprio presidente, Satoru Iwata, havia confirmado que o game poderia ser jogado sem o uso de joysticks. Nada mais foi dito sobre a câmera; mas o motivo das palavras de Iwata foi revelado no último mês.

Mario Party 6 inova usando o GameCube Mic, um microfone que se liga à entrada de Memory Card do console. O game trará mais de setenta jogos, todos eles possibilitando aos jogadores usar o microfone de uma forma diferente.

Segundo a empresa, dependendo da hora em que você estiver jogando (manhã, tarde ou noite), o tabuleiro terá um formato, jogos e desafios diferentes.

O lançamento do jogo está previsto para 18 de novembro no Japão e a partir daí, vários outros jogos passarão a utilizar a tecnologia.

corridas alucinantes na telinha

F-Zero e GTA invadem o seu Gameboy Advance



Duas seqüências de sucessos supervelozes invadem o GBA nesse natal. O primeiro deles se chama **F-Zero Climax**, a última versão da corrida da Nintendo. Ao contrário de GP Legends, esta versão é bem mais convencional, em que você deve vencer seus adversários e conquistar o melhor tempo possível. Além do Boost, você também poderá usar ataques com sua nave, como girar como um pião e jogar seus inimigos para fora das pistas. Haverá ainda um modo inovador que permitirá a você montar suas próprias pistas para jogar com os amigos via Wireless Adapter.

O segundo deles é **Grand Theft Auto Advance**, a versão portátil de um dos games mais controversos do mundo. A visão será aérea, como nos dois primeiros games, mas a história será a mesma de **GTA3**. A Liberty City estará presente também, mas três vezes maior que na versão original. Você pode habilitar vários veículos secretos, como táxis, carros de bombeiro e ambulâncias.

A produtora é a Rockstar, a mesma dos demais games, o que é garantia de qualidade. Se você gosta de emoções fortes, fique de olho.



Pokémon FireRed e LeafGreen são sucesso absoluto

Pesquisa realizada pela Big N mostra que os pais gostam de Pokémon

No momento em que você estiver lendo esta revista, as versões **FireRed** e **LeafGreen** já estarão disponíveis no mercado, vendendo como nunca. Mas esse sucesso já vem desde antes do game ser lançado.

Segundo a Nintendo, os remakes dos primeiros jogos de **Pokémon** receberam mais de 150 mil encomendas de consumidores. Esse valor é praticamente o dobro do que as versões **Ruby** e **Sapphire** alcançaram durante o lançamento, no começo do ano.

Além disso, os monstrinhos conquistam outro ponto. Em uma pesquisa realizada com mais de 2 mil pais de jogadores por todo o território dos States, ficou comprovado que os pais gostam que seus filhos joguem **Pokémon**. Mais de 75% dos entrevistados acreditam que esses jogos aumentem a capacidade estratégica de seus filhos, além de ensinar valores positivos como amizade, cuidado com animais e competitividade sadia. 70% deles reconhecem que **Pokémon** aumenta a capacidade de memorização de seus filhos, enquanto mais de 60% também confirmam que seus filhos aprendem a lidar mais rapidamente com situações de dúvida e ficam mais atentos ao jogar **Pokémon** com seus amigos.

Enhances strategic thinking 77%
Promotes positive values 76%
Improves memory skills 68%
Increases mental agility and awareness 60%

Calendário da Liga Oficial Pokémon Evolution

Todos os campeonatos da Liga pelo país

São Paulo

Desafio do Ginásio Fantasma
Data a confirmar. Outubro, a partir das 13h
Devir Livraria
Rua: Teodureto Souto, 624, Cambuci - São Paulo SP
Inscrições no local, entrada franca.
Mais informações:
eric@conradeditora.com.br

Rio de Janeiro

Desafio do Ginásio Elétrico
Dia 13 de novembro, a partir das 13h
UERJ - 9º andar - Universidade Estadual do Rio de Janeiro
Rua: São Francisco Xavier, 524, Maracanã - Rio de Janeiro/RJ
Mais informações: (0XX21) 2556-3210

Minas Gerais

Desafio de BH
Dia 9 e 10 de outubro, a partir das 14h
Anime Festival
Colégio Marista Dom Silvério
Av. Nossa Senhora do Carmo, 230 - Savassi
Belo Horizonte/MG
Mais informações: (11) 5841-8931 ou em www.animefestival.com.br

Brasília

Desafio do Ginásio Venenoso
Dia 9 de outubro, a partir das 9h
Escola Parque 308 Sul
Av. W3 Sul – Brasília/DF
Mais informações:
ronaldo_rmc@hotmail.com

Treinamento Intensivo RS
Dia 13 de novembro, a partir das 9h
Escola Parque 308 Sul
Av. W3 Sul – Brasília/DF
Mais informações:
ronaldo_rmc@hotmail.com

Desafio do Ginásio Pedra
Dia 11 de dezembro, a partir das 9h
Escola Parque 308 Sul
Av. W3 Sul – Brasília/DF
Mais informações:
ronaldo_rmc@hotmail.com

Paraná

Desafio do Ginásio Gelo
Data a confirmar. Outubro, a partir das 14h
Trav. São Benedito,10, Ahú - Curitiba/PA
Mais informações:
Caio_frozen@terra.com.br

Admirável mundo Nintendo

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil

Por Fabio Santana

O clã Yamauchi (continuação)

Como era hábito da época, os negócios sempre eram assumidos pelo primogênito da família. Porém, Fusajiro só havia tido uma filha: Tei Yamauchi, representante da segunda geração da família. Insatisfeito com a situação, o patriarca arranjou o casamento da filha com um rapaz muito trabalhador: Sekiryo Kaneda, que passou a adotar o sobrenome Yamauchi.
Apesar de Tei rejeitar seu marido, eles tocaram a vida de casados.
O casal teve muitas filhas, ou seja, nada de herdeiros, carregando o estigma por mais uma geração. A filha mais velha, Kimi, casou-se com Shikanojo Inaba, que por conseqüência, recebeu o sobrenome Yamauchi e tornou-se o herdeiro Nintendo da terceira geração. Inaba vinha de uma respeitada família de artesãos.
A quarta geração do clã veio ao mundo no dia 7 de novembro de 1927, filho de Kimi e Shikanojo e, portanto, bisneto do fundador da Nintendo Koppai, Fusajiro Yamauchi. É o primeiro filho homem em três gerações, quebrando o estigma do clã Yamauchi.
Em 1929, o velho Fusajiro decide se aposentar, e deixa a companhia para seu herdeiro direto: Sekiryo Kaneda, marido de sua filha Tei. Na época, a Nintendo já era a maior fabricante de cartas do Japão.
1933 foi um ano importante. Na empresa, Sekiryo mudou a sede para um novo prédio, construído ao lado do antigo, em Osaka, e estabeleceu uma joint-venture chamada Yamauchi Nintendo & Co. Enquanto isso, o suposto herdeiro da empresa, Shikanojo Inaba, abandona a família, deixando para trás a esposa Kimi e o pequeno Hiroshi Yamauchi. Kimi, envergonhada, foi morar com sua irmã, e o filho do casal ficou sob a tutela dos avós Sekiryo e Tei. Eles educavam o menino com a mesma severidade com que tocavam a empresa.
Em 1945, com o fim da guerra – período em que ele serviu nas fábricas de armamentos – Hiroshi entrou para a Universidade Waseda, para cursar direito. Lá, ele conheceu Michiko Inaba (nenhum parentesco com seu pai), com quem se casaria dois anos depois.
O tempo passou... Sekiryo conseguiu ampliar e modernizar a empresa e, em 1947, fundou uma empresa de distribuição, a Marufuku Co. Ltd., para circular as novas cartas tipo Ocidental da Nintendo, incluindo baralhos de pôquer.
Em 1949, Sekiryo teve um derrame e chamou o neto ao seu leito, pedindo que ele assumisse o comando da empresa. O jovem Hiroshi impôs alguns termos: que tivesse liberdade total para demitir qualquer um que questionasse a sua autoridade, qualquer um que fosse contra seus planos para a nova Nintendo. Sem opções, seu avô assentiu e, assim, Hiroshi Yamauchi, aos 21 anos de idade, se tornou o terceiro presidente da Nintendo.

Você sabia disso? É claro que não!

•No início dos anos 80, o arcade **Donkey Kong** vendeu mais de 65 mil unidades só nos EUA. Se contarmos as seqüências **Donkey Kong Jr.** e **Donkey Kong 3**, este número sobe para mais de 100 mil unidades. Para efeitos comparativos, **Street Fighter II**, o megasucesso do início dos anos 90, vendeu cerca de 50 mil unidades.

• Em 1994, a Nintendo comemorou o seu primeiro bilhão de jogos vendidos.
Hoje, dez anos depois, ela está há poucos milhões de chegar ao segundo bilhão!

• Hanafuda significa "cartas de flores" e é um baralho tradicional japonês, mas também popular na Coréia. Ficou conhecido como o jogo preferido da Yakuza, a máfia japonesa.
Consiste num jogo de 48 cartas, divididas em doze grupos de quatro cartas cada (como os naipes do baralho ocidental); os grupos representam os meses do ano, e as cartas trazem as flores típicas de suas respectivas épocas. Assim como o nosso baralho, o Hanafuda pode ser jogado de várias maneiras, com regras diferentes. As cartas são pequenas (apenas 5,4 x 3,2 cm), mas são três vezes mais espessas que as cartas normais.

• Ironicamente, quando o CD-ROM estava se popularizando como mídia para jogos, a Nintendo assinou um contrato com a Sony para desenvolver um dispositivo de CD para o Super NES. Adivinha qual seria o nome do aparelho? PlayStation... Depois de insatisfeita com algumas características dos CD-ROMs, como os load times, a Nintendo abandonou a idéia, enquanto a Sony partiu para um projeto solo... O resto é história você já sabe.

N-versariantes de setembro

Personalidades, games e empresas que fazem a festa este mês

4 Kazuki Takahashi, criador de Yu-Gi-Oh!, completará 39 anos.

8 Neste dia Tetsuya Nomura faz 34. Entre os games mais importantes em que trabalhou estão **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars** e **Chrono Trigger**.

21 Seis anos do lançamento do Game Boy Color no Japão.

26 Palmas para o terceiro aniversário do jogo Pikmin, criação de Shigeru Miyamoto e lançado para o GameCube.

Qual é o game?

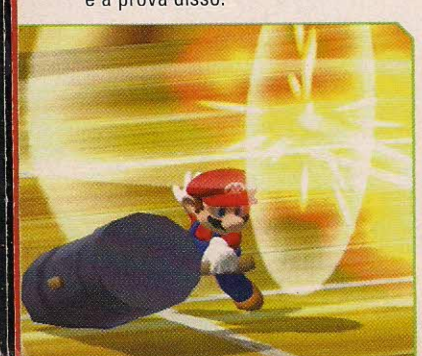


Na edição 73, que comemorou os seis anos da **NW**, teve muito espertinho que quebrou a cara e viajou nas respostas. A foto publicada era do jogo Sheriff, lançado pela Nintendo em 1979. Os ganhadores são: Victor Domingos Pinto, Yuri Pereira da Costa e Gabriel Klostermann de Souza. Se ainda não foi desta vez que você acertou, adivinhe qual é o game que aparece nesta foto e mande a reposta, junto com seus dados (nome e endereço completo) para: redação@nintendoworld.com.br. Escreva "Foto Misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo da **Nintendo World.**

MARIO TENNIS

Sucesso do N64 faz retorno triunfal no Cube

A Nintendo tem um dom para pegar gêneros considerados pouco populares e transformá-los em games incrivelmente divertidos. Vide golf, jogos de tabuleiro, corridas de cart e, claro, tênis. Basta ver todos os games da linha Mario, provas vivas disso. Mas a Nintendo também tem outro dom: conseguir melhorar o que já era muito bom! **Mario Tennis** é a prova disso.

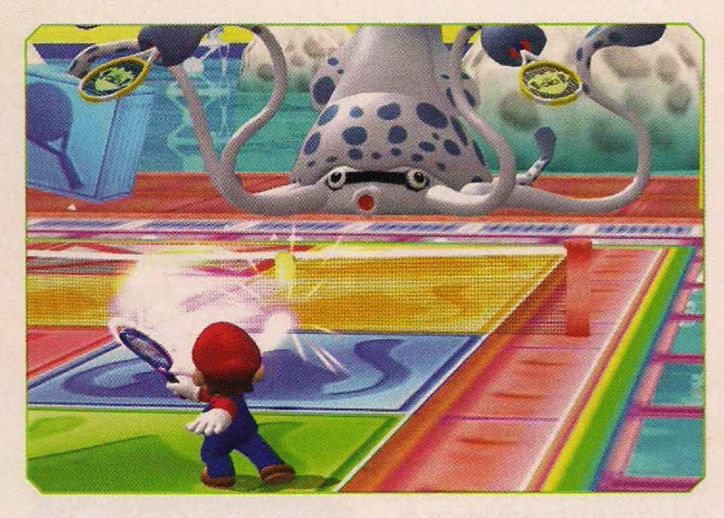


Junte a galera e divirta-se!

O bigodudo e sua turma em breve chegaram para promover mais uma grande disputa de tênis, agora no Cubo. A **Big N** mostrou as primeiras imagens do game em 2002 e só agora, com a aproximação do lançamento nota-se uma evolução monstruosa em todos os sentidos.
Toda a trupe da versão N64 - **Mario**, **Baby Mario**, **Luigi**, **Baby Luigi**, **Toad**, **Princess Peach**, **Daisy**, **Yoshi**, **Donkey Kong**, **Diddy Kong** ou **Donkey Kong Jr.**, **Bowser**, **Bowser Jr.**, **Shy Guy**, **Koopa Troopa**, **Paratroopa**, **Wario**, **Waluigi** e **Boo** -, estará de volta juntamente com novos participantes.
Cada personagem terá características próprias de jogo, além de fatores importantes como peso e porte físico, que farão grande diferença dentro das quadras. Por exemplo, **Bowser** e **Donkey Kong** possuem força incrivelmente absurda para as rebatidas Megaton Balls, mas são muito pesados para se locomover com velocidade contra jogadores rápidos. Shy Guy, por outro lado, pode usar Tornado Returns para rebater bolas-armadilha contra seus adversários. Mas ele não é muito forte nos rebotes e saques, ao contrário de Yoshi, um dos mais rápidos e que possuem força razoável para algumas rebatidas e lances rápidos. Luigi é o mestre quando trata-se de salvar bolas teoricamente perdidas em quadra, enquanto Mario é um dos mais equilibrados, tendo ênfase na precisão de seus saques.
Mas não fique descontente pelo seu jogador favorito ter alguma fraqueza. Você pode melhorar esses atributos mais baixos ou se tornar um mestre em técnicas nas quais os personagens são bons, bastando para isso jogar várias partidas e acumular pontos de habilidade.

Tudo sob controle

A força dos saques e a distância das rebatidas serão determinadas pela pressão exercida sobre os botões A ou B, enquanto o direcional analógico controla seu personagem ou a direção da bola quando ela é rebatida. Pode-se até





aplicar um leve efeito de curva combinando o saque e a direção em que você queira que a bola vá. O botão X faz com que o personagem use sua habilidade especial, e isso significa uso de magia, armas, combos e muitos outros apetrechos. Estas habilidades especiais usam e abusam de ações absurdas e muito cômicas, acrescentando um toque de humor fenomenal. Você verá coisas como Mario usando uma marreta para "pregar" a bola ou rebatê-la na forma de um meteoro em direção ao campo adversário, ou pode ver Luigi usando seu aspirador de pó para lançar uma bola com "efeito fantasma".

Modos para todos os gostos

O game terá modos para um jogador, duplas e até quatro jogadores no clássico dois contra dois. Você é daqueles que não jogou a versão N64? Não tem problema. A jogabilidade se manterá bem simples e bastante intuitiva, de forma que leigos e veteranos fiquem em pé de igualdade, onde os fatores decisivos serão estratégia de jogo e muita criatividade.

Os jogadores também poderão esperar disputas contra um polvo gigante, plantas que cospem bolas de fogo e muitos minigames como Ring Shot, onde o jogador terá que mostrar domínio da jogabilidade para acertar as argolas suspensas no ar, e alguns extras como caminhos diferentes ou habilitar novos torneios e personagens.

Colírio para os olhos

O game ganha uma forma mais refinada em seu visual, adotando o estilo vibrante de **Mario Sunshine**, com uma riqueza na coloração e nos detalhes. Além de novos elementos que embelezam os cenários de uma maneira fantástica, o jogador será levado desde partidas na selva de Donkey Kong até a mansão mal-assombrada de Luigi.

O bacana mesmo, é que muitos elementos dos cenários influenciarão na jogabilidade. Imagine-se no calor da disputa e subitamente, fantasmas ficarem passando no meio da quadra para atrapalhar ou mesmo se materializarem para fazê-lo rebater suas bolas? E o que dizer da selva, onde os Kremilings de Donkey Kong podem ser usados como bolas? Estes são só alguns dos muitos detalhes que serão encontrados no game.

Mas o que realmente chama atenção é o fato de que cada personagem terá seus aspectos físicos e vestes bem trabalhados, juntamente com expressões faciais incríveis. Você poderá notar a satisfação ou decepção do seu personagem durante as partidas, bastando prestar atenção em seu rosto: sua expressão dependerá do desempenho em cada partida.

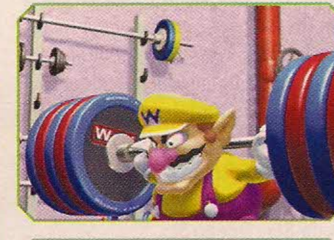
Pelo jeito novembro promete ser o mês de uma das melhores disputas de tênis de todos os tempos.



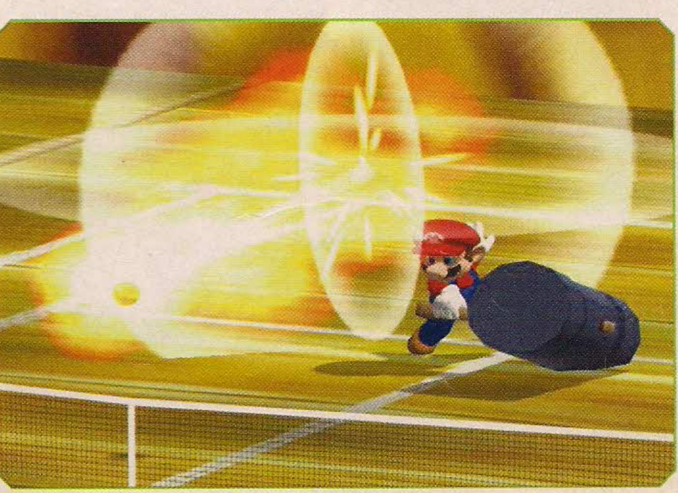












Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Camelot Software Planning
Gênero	Esporte
Lançamento	16 nov. de 2004



BATEN KAITOS

Super produção da Namco está chegando



Há mais ou menos um ano mostramos um preview de **Baten Kaitos**. De lá pra cá, muita coisa mudou. O jogo foi lançado no Japão, fez um sucesso considerável e até ganhou uma edição limitada, vendida com um GameCube personalizado. Com tamanho sucesso, e por ser um espécime raro do gênero de RPGs de Cube, a Namco resolveu trazer o game para o ocidente.

Um mundo aos pedaços

Desenvolvido pela Monolith Soft, **Baten Kaitos** trará bastante inovação em seu conceito, tornando-o diferente de muitos RPGs. O mundo do game é formado por ilhas flutuantes, as quais se originaram de uma antiga guerra entre deuses. Para compensar a ausência de chão, os seres humanos ganharam pares de asas. Todos, exceto Kalas, que só tem uma e compensa a outra com um membro mecânico. O protagonista também é capaz de falar com espíritos e alimenta a necessidade de vingar a morte de seus pais originando assim, uma aventura que ficará interessante a cada momento.
Enredo simples? Talvez, mas há muitos elementos surpresa envolvendo outros personagens. Há a caçadora de monstros Savyna; Corelli, a adolescente guia espiritual da cidade de Raibow Country Anuenue e portadora do poder da profecia; Calbren, o governante de Vision City Mira, e sua neta Mirodia, considerada um anjo devido a seu belo par de asas.
Dos muitos lugares por onde o game se estenderá, foram revelados alguns pontos como Waterfall Village Opu, Komo Mai, Dead Spirits Grove Nekton, Omatsuri Festival, Village of Cake Parnasse, Village of Picture Book Reverence e Vision Street Balancoire; cada lugar possui elementos únicos e particulares.

RPG ou Card Game?



Todos os objetos no mundo de **Baten Kaitos** contêm um "Magnus", um tipo de força interna que pode ser armazenada em cartas. Isso mesmo esqueça os menus de comando! O diferencial de **BK** em relação aos RPGs tradicionais é sua jogabilidade, em que o jogador terá um sistema de batalhas baseado em um Card Battle. As regras se assimilam ao Poker, atribuindo às batalhas um toque de estratégia e sorte, além de uma busca constante por cartas melhores para o seu Deck.



Combinar diferentes cartas resultará em diversas possibilidades de ataques especiais, esquivas e até mesmo uso de magias positivas ou negativas durante os embates.
Os combates mostram um visual bonito em cenários 3D, que parecem pintados à mão, além do visual dos personagens lembrarem muito o estilo anime.
Outro fator interessante é que ao longo do game, Kalas tomará suas próprias decisões enquanto o jogador apenas define caminhos a serem seguidos.





Um time de peso

Agora, se você ficou com dúvidas quanto ao potencial que o game tem a oferecer, pode aguardar algo fantástico uma vez que, por trás de produção temos algumas das mentes envolvidas com RPGs e games de sucesso como Tadashi Nomura (Kingdom Hearts e a série Final Fantasy), os diretores Hiroya Hatsushiba (Star Ocean e Valkyrie Profile) e Yasuyuki Honne (Chrono Cross e Xenosaga), Mikitaka Kurasawa que cuidará das cenas em CG (só para lembrar, ele é um dos responsáveis pelas seqüências de ação de Onimusha e Resident Evil), Masato Kato (ex-integrante da Squaresoft e o responsável pelos cenários de Baten Kaitos), e o compositor Motoi Sakuraba (trilha sonora de Star Ocean 3).
Com um time desses e muita criatividade, os proprietários de GameCube podem reservar aquela grana para garantir o game!







Produtora	Namco
Desenvolvimento	Monolith
Gênero	RPG
Lançamento	16 nov. de 2004



SharkTale

Esqueça Nemo; tubarão é amado agora



A Activision está preparando um jogo de ação baseado na mais recente produção da Dreamworks Shark Tale, O Espanta Tubarões que chega aos cinemas brasileiros no dia 8 de outubro. O filme nada mais é do que um longa-metragem animado todo criado em computação gráfica, mostra a história de Oscar, um peixe que cresceu contando mentiras e sempre tomando crédito por coisas que nunca fez. Um belo dia o filho de um tubarão da máfia é encontrado morto e Oscar com suas mentiras ganha o mérito pelo feito. Isso coloca o jovem peixe em uma grande confusão que pode ter sérias conseqüências.
O game que está sendo desenvolvido pela Edge of Reality (a mesma de Pitfall: The Lost Expedition) segue a mesma história do filme. O jogador vai controlar Oscar, através de uma série de fases submarinas em um game de plataforma mesclado com algumas fases de dança.
São 25 fases diferentes em que Oscar vai ter que nadar através de obstáculos, enfrentar chefes e se livrar da tremenda confusão em que se meteu.
O game ainda possui dois modos de jogo no mínimo diferentes, o primeiro é o Fish Fu, um game de luta tridimensional com peixes e o outro é de dança, onde você vai controlar Oscar e fazê-lo dançar no ritmo de músicas clássicas de hip hop. **SharkTale** é mais um daqueles games divertidos que vem no embalo do sucesso dos filmes no cinema.





Produtora	Activision
Desenvolvimento	Edge of Reality
Gênero	Ação
Lançamento	27 de set. de 2004



A Sound of Thunder

De volta para o futuro?

O ano é 2038 e a viagem no tempo acaba de ser inventada. Mas nem todas as invenções são boas. Um misterioso grupo chamado Global Entropy pretende voltar no tempo até a época dos dinossauros e destruir completamente o presente. Sua missão é impedir que o grupo volte ao passado e mude o curso da história. **A Sound of Thunder** é baseado em um filme de mesmo nome criado em cima da idéia de que uma simples alteração no passado pode mudar o presente para sempre, pensamento colocado pelo escritor Ray Bradbury. A jogabilidade de **A Sound of Thunder** mistura corridas de carro com um game de ação e tiro. A perspectiva e o engine do game são muito semelhantes a versão de GBA de Tony Hawk's Pro Skater. Os cenários dão uma idéia de tridimensionalidade, o personagem é criado em polígonos pré-modelados, o que dá um resultado final convincente.
O game tem um foco especial no Multiplayer, onde até dois jogadores podem cumprir as fases do Story Mode e até quatro podem se enfrentar no modo Deathmatch, onde quem sobreviver vence. **A Sound of Thunder** deve chegar junto com o lançamento do filme nos EUA que não tem data de estréia por aqui.

Produtora	Ban Entertainment
Desenvolvimento	Mobius
Gênero	Ação
Lançamento	28 de set. de 2004







METROID® PRIME 2 ECHOES







Space Pirates e Metroids são os menores problemas de Samus na nova aventura...

Por Felipe Azevedo

Como você pôde conferir na edição anterior, trabalhar na **NW** tem suas vantagens. A que mais gostamos, sem dúvida, é receber não só as versões finais de todos os jogos da empresa, mas também as demos dos títulos mais aguardados.

Neste mês, foi a vez de **Metroid Prime 2: Echoes**, que chegou à redação através de um disco bônus que, assim como o primeiro **MP**, faz parte da mais nova promoção da **Big N** para quem comprar um GameCube. Mesmo durando apenas poucos minutos, a demo já dá uma ótima idéia do que esperar da próxima grande jornada de Samus Aran.

ENTRE DOIS MUNDOS

Echoes não é apenas uma continuação pelo fato de ser mais um jogo da série. Na cronologia (pelo menos até agora), a história é realmente a próxima missão de Samus depois dos acontecimentos do primeiro jogo para GameCube.

Durante uma perseguição a um grupo de Space Pirates, o esquadrão Bravo das tropas da Galatic Federation se perde em um planeta chamado Aether. Escalada para encontrar o esquadrão e prover a devida assistência, Samus parte para o local. Após entrar na órbita do planeta, raios atingem a nave da heroína, que acaba caindo em uma área diferente da planejada. Explorando o local, ela se depara com Space Pirates e descobre que Aether é dividido em duas dimensões: light (luz), habitado pela raça Luminoth, e dark (escuridão), um lugar sombrio abundante em Phazon (o material radioativo de Tallon VI) que é comandado pela horda Ing.

Para continuarem vivos, os Luminoth precisam manter quatro gigantescos geradores sempre ativos, os quais a horda Ing quer destruir a fim de conquistar todo o planeta. É aí que a jornada da caçadora de recompensas começa pra valer: impedir que os Ing vençam os Luminoth para assim, manter a paz no universo.

Mas a trama promete ir muito além disso. Durante a aventura, Dark Samus, uma personagem misteriosa semelhante à Samus, só que com poderes malígnos, aparece atacando a protagonista.





MELHOR QUE O PRIMEIRO

Se o enredo de **Prime 2** é totalmente distinto do game anterior, o mesmo não pode ser dito sobre o visual. As texturas e os efeitos de luz e sombra não sofreram muitas mudanças. Os cenários, por outro lado, parecem estar mais vivos. Isso porque há um número bem maior de elementos em determinados locais, e muitos deles ficam em movimento constante, como engrenagens e geradores.

À primera vista, a dimensão das fases também não foi modificada. A diferença é que em abismos, por exemplo, não existem barreiras invíseis que impedem o avanço da personagem. Não que seja uma opção muito inteligente mas, se quiser, o jogador pode simplesmente mergulhar no abismo. O resultado? Nada além de alguns pontos de energia perdidos.

Além do clássico Power Beam, a heroína pode usar dois novos canhões: Light e Dark, que são extremamente eficazes contra criaturas das dimensões opostas. Ambos devem ser usados com cuidado, pois necessitam de munição. Outros poderes e itens do arsenal, como os Seeker Missiles (múltiplos mísseis teleguiados), o Space Jump, o Screw Attack e o Wall Jump, estão confirmados, mas por enquanto, só podem ser vistos em funcionamento através de vídeos (leia box).

ENXERGANDO COM OUTROS OLHOS

Derrotar o último chefão de **Metroid Prime** não é nem de longe a grande dificuldade para quem quer completar 100% do jogo. O difícil mesmo é catalogar todas as criaturas, objetos importantes e informações da trama usando o Scan Visor.

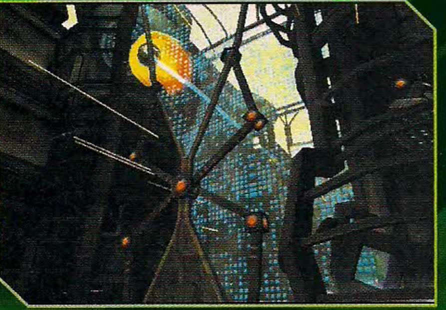
Em **Echoes**, a quantidade de elementos para serem escaneados será ainda maior, mas um detalhe deverá ajudar muito no cumprimento dessa tarefa. Para quem não se lembrar, tudo o que podia ser escaneado no jogo anterior era indicado por símbolo laranja que ficava mais claro para distinguir os itens que já tinham sido lidos ou enviados para o Log Book. No novo jogo, exceto por painéis e alguns elementos em especial que aparecem na cor vermelha, tudo é exibido em azul. Depois de escaneados, no entanto, eles mudam para verde, deixando bem mais vísivel ao jogador os seres e itens que ele ainda precisa catalogar.

Apesar de apenas o Scan Visor e o Combat Visor, o visor padrão da personagem, estarem habilitados na demo, outros dois estarão presentes na lista final. Um deles é chamado Echoes Visor, e sua função é fazer com que Samus enxergue sons. O outro, Dark Visor, permite que ela enxergue inimigos invisíveis a olho nu.

METROID PARA QUATRO

Quem curtiu (ou ainda curte) as disputas Muliplayer de **GoldenEye 007** não pode deixar de conferir **MP2** de jeito nenhum. Para uma experiência mais diversificada, a Retro Studios resolveu incluir a opção de jogo para até quatro participantes. Os confrontos acontecem em tela

















dividida e os jogadores podem usar livremente as duas formas dos personagens, tanto para atacar como para se proteger. Por enquanto, sabemos o nome de dois tipos de disputa (Deathmatch, um mata-mata clássico, e Bounty, onde o vencedor é aquele que eliminar inimigos e recolher a maior quantia em dinheiro) e que, além de Samus, outros personagens estarão disponíveis. Membros das tropas da Galactic Federation? Quem sabe? Seja lá quem for, assim como você, não vemos a hora de botar as mãos na versão final.

Bônus do bônus

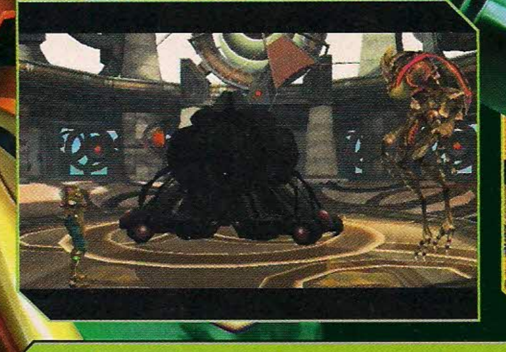
Artigo obrigatório para os verdadeiros fãs de Samus, o disco bônus traz, além da demo jogável, quatro outras opções interessantes: dois vídeos, uma galeria com artes conceituais e uma seção com a cronologia da série, onde é possível conferir um resumo do que acontece em cada aventura e as ligações existentes entre algumas delas. Mas isso não é tudo. Outros dez pequenos vídeos exclusivos também podem ser conferidos. Para isso, selecione a opção Demo e não aperte nenhum botão na tela de Press Start.

A Dark Suit tem um visual muito mais agressivo e misterioso. Mas será que é a Samus usando esta roupa? Mistério...



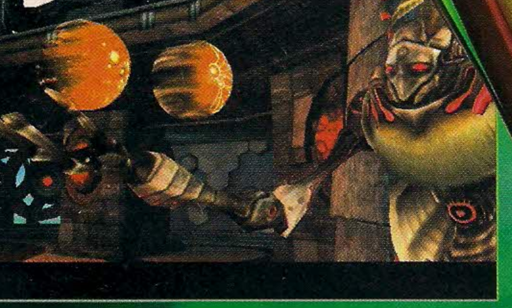


Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Retro Studios
Gênero	Ação
Lançamento	Novembro de 2004









Um Samus, duas tela

Está confirmado: Samus aparecerá pela primeira vez em um game tridimensional portátil. **Metroid Prime: Huntes**, para o futuro Nintendo DS, terá sua ação focada na jogatina Multiplayer. Os controles parecem inovadores: a movimentação dos personagens é feita a partir do direcional digital. A mira e os disparos, por outro lado, são controlados com a utilização da caneta Stylus na tela principal, que é senvível a toques. Na outra tela, será exibido o mapa da arenas, onde o jogador pode ver a localização de todos os oponentes.

PIKMIN 2

Leve seu exército de bichinhos para a vitória!

por Daniel Van Nieuwenhuizen Jr.

Na edição passada trouxemos todas as dicas para aprender a ajudar Olimar e Louie. Mesmo assim esse exército de criaturas da natureza tem tirado o sono de muitos jogadores. Por isso preparamos uma estratégia que ensina como conseguir todos os 201 tesouros. Se ficar perdido com algumas das indicações, consulte os mapas que saíram na edição anterior.

DIA 1 - VALLEY OF REPOSE

Este dia é mais para você aprender a jogar. Depois de pegar todos os Pikmin e amassar a sacola de papel, pegue a pilha que está no meio do caminho e leve até a nave.

DIA 2 - VALLEY OF REPOSE

Destrua o portão e enfrente o inimigo gigante e use 35 Pikmin para pegar a latinha amassada que está por perto.

EMERGENCE CAVE - ANDAR 1

Pegue a tampinha que está perto de onde você chegou. Depois de derrotar mais alguns inimigos, pegue a laranja cortada no meio.

ANDAR 2

Para pegar o globo – que dá acesso a mais uma fase – você precisa da força de 101 Pikmin. Para isso, siga em frente até encontrar flores roxas. Jogue alguns de seus bichinhos dentro delas e colha os Pikmin roxos. Como cada um deles vale por dez, agora é possível retornar ao objeto e pegá-lo. Saindo da caverna, entre no menu e termine o dia.

DIA 3 - AWAKENING WOOD



Até o fim do detonado você vai estar cansado de passar por esta tela.

Depois de derrotar o monstro gigante, jogue alguns Pikmin vermelhos em uma elevação, assim eles alcançam o morango.

HOLE OF BEASTS - ANDAR 1

No meio do caminho para o buraco, você encontra um controle da Nintendo. Esse é o tesouro do andar.

DICA



Toda vez que você entrar em uma fase ou em um novo andar, o jogo é salvo. Ou seja, se alguma coisa der errado, você pode resetar que não vai perder muita coisa. Isso só vale se estiver jogando com o Memory Card encaixado no videogame e confirmar toda vez que o jogo perguntar se deseja salvar, claro.

ANDAR 2
Use as flores para conseguir mais Pikmin roxos.

ANDAR 3
Use seus Pikmin vermelhos para pegar o disco. De volta à nave, use-os para pegar uma peça de Mahjong em outro lugar incendiado.

ANDAR 4
Derrote o monstro gigante e ele deixará cair o primeiro item. Depois, use os Pikmin vermelhos para bater nos lança-chamas do chão e pegar uma carta.

ANDAR 5
Acabe com o chefe para conseguir o último item desta caverna, o detector de tesouros! Agora toda vez que você estiver perto de um tesouro, um medidor vai apitar. O trabalho ficou mais fácil agora.

Lembre de armar uma equipe bem equilibrada antes de partir para explorar cada caverna. No fim do dia, lembre de guardar seus bichinhos para evitar os perigos da noite.

DIA 4 – AWAKENING WOOD

FLOWER GARDEN – ANDAR 1
Antes de descer mais um andar, pegue o item que está na mesma região da abertura.

ANDAR 2
Use seus Pikmin vermelhos para matar os inimigos e conseguir a tampinha em uma passagem sem saída. Depois, pegue a jóia que fica perto do buraco.

ANDAR 3
Aqui você consegue os Pikmin brancos nas flores brancas, que podem envenenar inimigos e são resistentes a veneno. Eles também acham tesouros enterrados. No caminho até o quarto andar seu grupo vai parar e escavar um item.

ANDAR 4
Use seus Pikmin brancos para eles acabarem com os produtores de gás venenoso. Depois vá em frente até chegar a um cogumelo. Continue limpando a área até achar o próximo item e depois desça.


Os Pikmin brancos têm olhos especiais e podem achar itens enterrados.

ANDAR 5
Derrotando a ave gigante você consegue a luva de jardim e termina mais uma caverna.



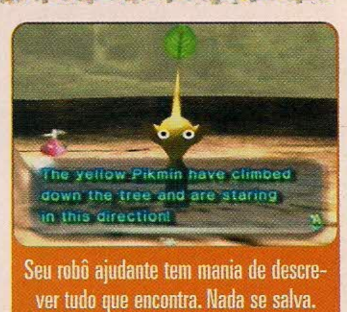
O menu Pause é muito útil. Fora suas opções, ele ainda traz um mapa.

AWAKENING WOOD
Vá para perto da entrada da "Hole of Beasts" e use os Pikmin brancos para acabar com o portão cheio de veneno. Arme a ponte usando seus bichinhos no tronco e pegue o globo próximo. Depois, termine o dia.

DIA 5 – PERPLEXING POOL
Aqui você consegue os Pikmin amarelos, que são elétricos e leves. Ou seja, podem ser arremessados mais longe. Vá em busca deles antes de entrar em qualquer caverna. Use a balança para chegar até a vila e assovie para agrupá-los. Agora comece a sua criação de amarelinhos.

DIA 6 – AWAKENING WOOD
Com os Pikmin amarelos você pode conseguir o último tipo que falta: os azuis. No caminho até a entrada do White Flower Garden, seu indicador de tesouros vai apitar. Jogue alguns amarelos em cima de um morro para conseguir mais um tesouro. Depois disso continue até o destino indicado. Chegando lá, destrua o portão cercado de veneno e depois dele vá pelo caminho até a entrada do White Flower Garden, destrua o portão e siga em frente. Aproveite para usar seus amarelos e pegar outro tesouro no alto. Perto de onde você está fica uma elevação. Jogue seus Pikmin amarelos para cima dele, dê a volta pela água apenas com seu capitão e use-os para destruir o portão. Lá dentro são encontrados os Pikmin azuis. Perto deles está um tubo de tinta, mais um tesouro para sua coleção. Voltando para o caminho, use a balança para subir e pegar o último item do dia.

DIA 7 – AWAKENING WOOD



Seu robô ajudante tem mania de descrever tudo que encontra. Nada se salva.

Vá para a caverna do outro lado do rio, protegida por uma cerca elétrica.

BULBLAX KINGDOM – ANDAR 1
Mate o inimigo gigante para faturar o tesouro deste andar.

ANDAR 2
Use os Pikmin vermelhos para acabar com os lança-chamas e jogue os amarelos em uma parte alta, onde está o tesouro.



Os chefes são gigantescos e perigosíssimos. Mas não se assuste, todos eles tem um ponto fraco e alguns minutos observando são o suficiente para descobri-lo. Dentro deles estão itens especiais que ajudam Olimar e Louie a completarem a jornada.

ANDAR 3
Fique de olho no seu indicador de tesouros. Use os brancos na área em que ele fica apitando para conseguir mais um item.



Carregar o globo de volta à nave ajuda a liberar uma fase nova.

ANDAR 4
Use seus amarelos para eliminar os besouros e, quando acabar com o gigante, você fatura um tesouro. Para pegar o outro, mate o sapo que fica saltitando pelo andar.

ANDAR 5
Pegue a semente que está enterrada e desça mais um andar.

ANDAR 6
Um dos inimigos gigantes guarda o primeiro item, enquanto o segundo está pelo cenário: é uma caveira meio enterrada.



No final do dia aparecem suas estatísticas. Fique de olho!

ANDAR 7
Derrote o chefe para conseguir um prêmio. No fim da área jogue os vermelhos para cima do barranco, suba e controle-os até pegar o último tesouro desta caverna.



Alguns inimigos são elementais. Estes só podem ser derrotadas com os amarelos.

DIA 8 - AWAKENING WOOD
Perto de onde está a ponta cercada por gases venenosos, na água, use os azuis de um lado para levantar a balança. Com os capitães separados, use a parte levantada para jogar alguns Pikmin em cima da elevação e pegar mais um item. Acabando com a grade um pouco mais à frente, outra caverna é encontrada.

SNAGRET HOLE - ANDAR 1
O primeiro tesouro está guardado por um monstro gigante. O segundo, uma pena, está localizada perto da saída do andar, lá em cima.



Colete as flores sempre que possível. Elas são a fonte de mais Pikmin.

ANDAR 2
Para pegar o Sushi, use os Pikmin azuis para não acabar afogado. O morango está bem visível. Depois de pegá-lo, desça de novo.

ANDAR 3
Derrote os inimigos, dentro de um deles está o Hot Dog.

ANDAR 4
Dentro de uma das lagartas está o primeiro item. Depois, use seus amarelos para destruir a parte elétrica e conseguir a cereja. O último tesouro está cercado de eletricidade também, mas é fácil de ser encontrado.

ANDAR 5
Acabe com o bicho que fica girando para pegar um tesouro. O outro está guardado dentro de um inimigo.

ANDAR 6
Mais um item guardado dentro de um inimigo gigante. Outro está escondido atrás de uma grade preta e é recomendável usar os azuis para transportá-lo. O terceiro também fica guardado em um monstro, que você enfrenta antes de chegar à saída deste andar. Para terminar, use seu indicador para encontrar o último tesouro. Carregue com um azul.



Juntar um montão de Pikmin é uma das melhores maneiras de manter uma boa força de ataque e defesa.

The red liquid you see contains refined ultra-spicy essence. One drop contains one dose.

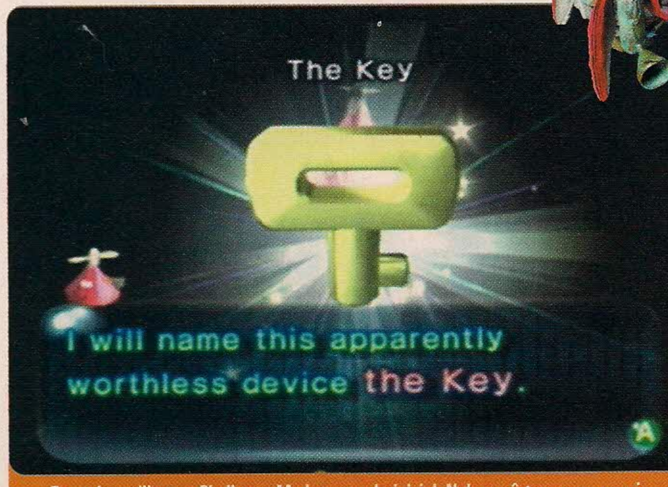
Alguns ovos deixam os Pikmin mais fortes, outros criam Sprays.

ANDAR 7
Acabe com o chefe desta caverna para conseguir o último item. Volte para fora.

AWAKENING WOOD
Para terminar o dia, vá até o vaso que fica perto da nave azul. Quando o seu medidor de tesouro apitar, jogue alguns Pikmin brancos e deixe-os escavarem.

DIA 9 - VALLEY OF REPOSE
Vá pelo caminho onde está um monstro gigante e fique de olho no seu indicador de tesouros. Quando ele começar a se mexer, jogue uns Pikmin na parte de cima, atravesse pela água. Enfrente o inimigo e use os Brancos para desenterrar o tesouro. Passe pelo caminho que antes era inacessível, já que agora você tem todas as espécies de que precisa. Siga em frente até chegar a mais uma caverna.

FRONTIER CAVERN - ANDAR 1
Os dois tesouros



Essa chave libera o Challenge Mode no modo inicial. Nele você tem que cumprir desafios. Se for perfeito em todos, ganha um vídeo especial.



Essas flores servem para converter Pikmins. Experimente jogar um de seus bichinhos dentro dela e ele mudará de cor. Neste caso, para vermelho.

deste andar estão enterrados e ficam na área perto do buraco para o próximo andar.

ANDAR 2

Acabe com os inimigos que jogam pedras e use os amarelos para



Use os troncos que ficam espalhados pelo cenário para construir pontes.

pegar o tesouro perto de um deles. Continue vasculhando a área e você encontrará outro item. Desça.

ANDAR 3

Um inimigo gigante está com o sino no estômago. É só derrotá-lo para conseguir. O segundo tesouro está enterrado no final de um caminho sem saída. O outro fica em um lugar aleatório, e muda de jogo para jogo. Então, fique de olho no seu indicador de tesouro para achá-lo.



Trabalhando em equipe fica muito mais fácil superar qualquer barreira.

ANDAR 4

Acabe com os inimigos e use seu indicador de tesouros para encontrar ambos os itens desta área.

ANDAR 5

Procure pelo monstro que joga pedras e derrote-o. Pegue o tesouro e desça mais um andar.

ANDAR 6

Ande pelo andar matando os bichos atiradores de pedras e fique de olho para achar a primeira peça de Xadrez. A segunda está em um local aleatório, portanto, observe seu indicador.

ANDAR 7

Enfrente os inimigos e vá pelo andar para achar o primeiro tesouro. O segundo está enterrado e é necessário usar alguns brancos para consegui-lo.

ANDAR 8

Para terminar essa longa caverna, acabe com o chefe, pegue o sapato que ele vai deixar e vá embora.

DIA 10 – VALLEY OF REPOSE

Vá para perto da Frontier Cavern e acabe com o atirador de pedras que



Explore ao máximo todas as cavernas. Mas cuidado com as armadilhas.

está guardando o tesouro. Depois disso, destrua o portão venenoso e entre na próxima caverna.

SUBTERRANEAN COMPLEX – ANDAR 1

Você encontra o primeiro tesouro meio enterrado. O segundo está totalmente enterrado. Ambos são indicados pelo seu medidor.

ANDAR 2

Tome muito cuidado com as bombas e com os inimigos neste andar. Depois de limpar a área, procure pelos dois tesouros que estão visíveis.

ANDAR 3

Acabe com os besouros para conseguir o parafuso. Depois, siga seu indicador para encontrar os outros dois tesouros da área.

ANDAR 4

Por mais estranho que pareça, não existem tesouros neste andar. Siga para o próximo.

ANDAR 5

O mais complicado aqui não é achar os ▶

Louie é seu novo companheiro. Alterne entre ele e Olimar para agilizar o trabalho.



tesouros. Preocupe-se em passar pela área inteira eliminando os inimigos e desviando das bombas. Só depois volte e pegue os itens.



As flores brancas são raras e não devem passar desapercebidas.

ANDAR 6

O primeiro item é fácil de encontrar vasculhando o andar. Já os outros dois estão guardados por aranhas que ficam vagando perto deles. Derrote-as para adquiri-los.

ANDAR 7

Como no quinto andar, se preocupe primeiro em eliminar os inimigos, incluindo o novo tipo, que atira bombas. Depois procure pelos itens. Os três estão bem fáceis e não há dificuldade em encontrá-los usando o indicador de tesouros.

ANDAR 8

Outro andar sem tesouros. Siga em frente!

ANDAR 9

Vá em frente, derrote o chefe e pegue o último dos tesouros desta caverna.

DIA 11 - VALLEY OF REPOSE

Há mais um tesouro em uma beirada perto da Emergence Cave. Use seus Pikmin brancos para escavá-lo. Continue procurando pela área cheia de neve à beira da água e seu indicador apontará mais um tesouro: um ursinho, localizado bem no alto. Use seus amarelos para pegá-lo. Para acabar de vez com o Valley of Repose, pegue seus Pikmin vermelhos, jogue de ilha em ilha e enfrente o inimigo de fogo. Para carregar o objeto até a nave, use os azuis.

DIA 12 - PERPLEXING POOL

Prepare-se para um longo dia. Desça e vá para a direita. Cruze a ponte e pegue o tesouro indicado pelo seu medidor. Depois, vá para perto da balança (onde você pegou os amarelos) e fique de olho no inimigo na água.

Use alguns azuis para derrotá-lo e conseguir mais um item. Agora destrua a cerca elétrica e entre em mais uma caverna.

CITADEL OF SPIDER - ANDAR 1

A única coisa neste andar é um tomate,



Conforme você prorgirde em Pikmin 2, mensagens de congratulação aparecem na tela, informando quanto da dívida já foi paga.

e não há segredos para achá-lo.

ANDAR 2

Aqui você encontra o primeiro tesouro dentro de um inimigo amarelo. Os outros dois estão espalhados pelo andar e não há dificuldade em enxergá-los.

ANDAR 3

Um dos itens é fácil de ser encontrado vasculhando andar. O outro está enterrado. Use seu radar e os Pikmin brancos para encontrar e recuperá-lo.

ANDAR 4

De novo é fácil encontrar dois itens espalhados pelo andar. O último está guardado em um dos monstros que parecem siris.

ANDAR 5

Derrote o chefe para conseguir a chave que, além de contar como tesouro, habilita o modo Challenge. Ainda existe outro item no andar. Siga seu indicador e use os brancos para escavar.

PERPLEXING POOL

Antes de ir para a próxima caverna, colete mais alguns itens. O primeiro está dentro de um sapo, localizado na água à direita de onde você pousa a nave. Depois de usar os Pikmin azuis para secar uma "piscina natural", você consegue cavar o segundo tesouro com os Brancos, no centro dela. O terceiro fica depois do inimigo de fogo, cruzando uma pequena ponte. Ele está bem no alto. Use seus amarelos para alcançá-lo. O penúltimo está à esquerda de onde começa a fase. Mate os inimigos, limpe a área com os azuis e leve os brancos para escavá-lo. O último



Use os azuis para abrir caminho na água e trazer os outros.

está perto da próxima caverna e envolve um quebra-cabeça com balanças para ser alcançado.

SUBMERGED CASTLE - ANDAR 1

Aqui você só pode usar Pikmin azuis no grupo. No primeiro andar existem três tesouros: dois fáceis de encontrar, no chão, e o último dentro de um inimigo gigante.

ANDAR 2

O primeiro item você encontra dentro de um bicho gigante, que de quebra fornece alguns Bulbmins para te ajudar. Os outros dois estão espalhados pelo andar e podem estar escondidos, necessitando uma boa caminhada pelos canos.

ANDAR 3

Use os Bulbmins para limpar a área. Um tesouro está no chão, outro meio enterrado e o último dentro do inimigo flutuante.

Antes de terminar o dia, guarde os Pikmin nas Cebolas. Só os tire de lá depois do amanhecer.

ANDAR 4
Dois dos tesouros estão visíveis e o terceiro fica dentro de um besouro escondido. Ele só sai do chão quando você está próximo dele.


Fique de olho no seu indicador de tesouro. Ele te ajuda a achar os enterrados.

Siga seu indicador de tesouro para encontrá-lo.

ANDAR 5
Derrote o chefe para conseguir o último tesouro e ir embora.

PERPLEXING POOL ATÉ SHOWER ROOM
Antes de entrar você vai ter que passar por alguns obstáculos e usar os Pikmin azuis para tirar uma espécie de rolha e drenar a área. Depois de fazer isso, o acesso à caverna se torna livre.

ANDAR 1
Apesar dos vários perigos, o único tesouro do andar é fácil de ser localizado.

ANDAR 2
Use seus Pikmin brancos para limpar o veneno da área e pegue os dois tesouros espalhados pelo chão.

ANDAR 3
Nenhuma grande dificuldade neste andar. Dos três tesouros apenas um está escondido dentro de um inimigo. É só derrotar a água-viva e ele é seu.

ANDAR 4
O tesouro normalmente está escondido dentro de algum cano, mas sua localização varia de jogo para jogo.

ANDAR 5
Use os seus vermelhos para acabar com as ameaças e pegue o primeiro tesouro, bem visível. O segundo pode estar nos lugares mais impossíveis. Algumas vezes você precisará usar os Pikmin azuis para procurá-lo. Siga seu marcador de tesouro e torça para ele estar acessível.

ANDAR 6
Os tesouros aqui são bem fáceis de encontrar. Dois estão no chão e outro em uma piscina pequena. Use Pikmin azuis.

ANDAR 7
Derrote o chefe, saia da caverna e se prepare para a última caverna desta fase.

PERPLEXING POOL
Perto de onde você conseguiu os Pikmin amarelos há uma cerca amarela. Atrás dela está a última caverna desta área.


Carregue inimigos mortos para dentro da nave. Eles rendem alguns trocados.

GLUTTON'S KITCHEN - ANDAR 1
Procure nas caixinhas de areia para encontrar o único tesouro do andar.

ANDAR 2
Os itens aqui costumam ficar em lugares aleatórios, altos ou escondidos, que você só consegue encontrar por meio de caminhos escondidos. Cuidado com os Besouros ladrões de tesouros!

ANDAR 3
Depois de usar os amarelos para acabar com as partes elétricas, procure pelo andar. Os itens são fáceis de encontrar.

ANDAR4
Dois itens fáceis e um terceiro dentro de um inimigo gigante.

ANDAR 5
Preocupe-se em acabar com os inimigos primeiro, já que os três tesouros são fáceis de encontrar.

ANDAR 6
Os três itens são fáceis de encontrar, mas podem ser roubados pelos insetos se você demorar demais para pegar. Isso obrigará você a caçá-los para pegar de volta. O último tesouro está dentro do chefe. Ao voltar para o lado de fora, termine o dia e parta para a última fase...

DIA 13 - WISTFUL WILD
O último e mais longo dos dias. Antes de ir para a primeira caverna, comece pegando alguns tesouros. Um pouco à direita está o item mais pesado do jogo. São necessários 100 Pikmin roxos para conseguir pegá-lo! Um pouco mais a frente está uma piscina que pode ser drenada se você pode destruir a pedra no centro dela. Dessa maneira você consegue ir para frente pegar mais um item. Os outros dois estão dentro de inimigos, localizados perto das entradas da Cavern of Chaos e do Dream Den.

CAVERN OF CHAOS - ANDAR 1
Use os amarelos contra a parte elétrica e fique de olho nas bombas que caem do céu. Os dois tesouros são fáceis de serem encontrados.

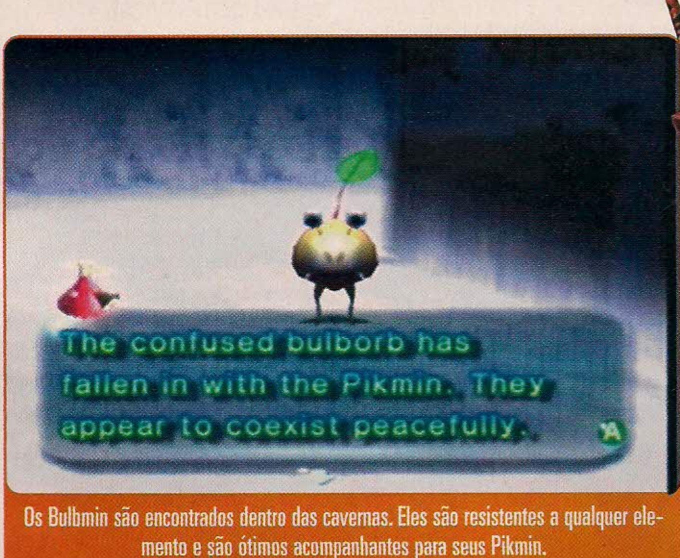
ANDAR 2
Prepare seus vermelhos: os três tesouros deste andar estão dentro dos inimigos de fogo.

ANDAR 3
Use os roxos para acabar com os inimigos e fique de olho no seu indicador de tesouro. Quando ele apitar, use os brancos para cavar.



Este inimigo gigante coloca alguns bichos pequenos - e perigosos - no chão.

ANDAR 4
Aqui os inimigos pioram um pouco. Dentro de um deles está o primeiro item. O segundo fica no chão,



Os Bulbmin são encontrados dentro das cavernas. Eles são resistentes a qualquer elemento e são ótimos acompanhantes para seus Pikmin.

simples de ser encontrado.

ANDAR 5
Use as flores, os power-ups e depois siga em frente. Nada de tesouros aqui.



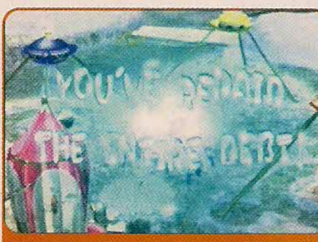
Lembre de conferir a lista de itens para saber se pegou todos os tesouros.

ANDAR 6
Um dos tesouros está meio enterrado e algumas vezes aparece na água. O outro fica dentro de um dos inimigos grandes.

ANDAR 7
O primeiro item é bem simples de ser encontrado e está no chão. Para conseguir o segundo tesouro, é necessário derrotar um inimigo voador.

ANDAR 8
O item é bem fácil de ser encontrado, mas existem diversos inimigos que podem atrapalhar sua missão. Fique esperto!

ANDAR 9
Aqui você precisa de brancos para limpar o veneno. Depois, pegue os azuis já que há certa probabilidade dos tesouros estarem na água.


Depois de pagar a dívida você assiste ao final e abre mais uma fase.

ANDAR 10
Espere o chefe bater na parede para depois começar a atacar. Dentro dele você pega o último tesouro desta caverna.

WISTFUL WOOD
Siga pelo caminho até encontrar a próxima caverna.

ANDAR 1
Bem simples, procure pelo tesouro que está no chão.

ANDAR 2
Pegue seus brancos e ande pelo andar com o olho no indicador de tesouro. Quando ele apitar, seus Pikmin devem começar a cavar.

ANDAR 3
Outro andar onde o maior problema é se livrar dos inimigos. Só existe um tesouro e ele é fácil de localizar.

ANDAR 4
Você vai enfrentar um mini-chefe. É só derrotá-lo para conseguir o tesouro.



Pense muito bem antes de entrar na Cavern of Chaos.

ANDAR 5
Turbine seus Pikmin com ovos e descanse para o que está por vir. Daqui pra frente é pedreira pura!

ANDAR 6
O tesouro costuma estar na água, por isso é bom ter uma boa quantidade de azuis. O caminho é estreito e cheio de perigos para os Pikmin não-aquáticos.

ANDAR 7
Antes de acabar com o chefe, preocupe-se com os inimigos em volta dele. Quando vencê-lo, você pega o tesouro.

ANDAR 8
Outro andar de reposição. Não há nenhum tesouro por aqui.



A Wistful Wild é grande e tem os piores inimigos que você pode imaginar.


Não importa se o tesouro foi fácil de encontrar. No caminho de volta para a nave existirão muitos inimigos prontos para acabar com os Pikmin.

ANDAR 9
Apesar de existirem vários bichos grandes aqui, o único tesouro do andar está dentro do inimigo de fogo.

ANDAR 10
Use os brancos para limpar o veneno da área e siga seu indicador de tesouro para achar o inimigo que o engoliu.
Lute apenas contra ele e evite os outros combates.

ANDAR 11
Mais um chefe com tesouro. Este aqui você já conhece!

ANDAR 12
O tesouro está dentro de um besouro dourado. Ande pelo andar até ele dar as caras.
Aproveite a flor para fazer alguns Pikmin azuis, pois...

ANDAR 13
... o inimigo que guarda o tesouro está localizado dentro da água. Use seus azuis para acabar com ele e recuperar o prêmio.

ANDAR 14
Um monstro igual ao do andar anterior está guardando o tesouro. Use seus amarelos para alcançá-lo e os azuis para atacarem quando estiver na água.

ANDAR 15
Uma versão maior do seu inimigo anterior. A estratégia é a mesma e, quando você o derrotar, o último tesouro desta caverna é revelado. Hora de ir para a última parte do jogo.

WISTFUL WOOD
Continue em frente, use os azuis para atravessar a água e construírem a ponte. Os brancos devem se livrar do veneno.
Forme uma equipe equilibrada com todas as espécies e entre na caverna logo adiante.

DREAM DEN - ANDAR 1
Use os brancos para se livrar da parte venenosa e busque o tesouro, simples de ser visto.

ANDAR 2
Um dos tesouros está no chão, o outro está dentro de um inimigo que fica na parte central do andar. Use os amarelos para atingi-lo facilmente.





ANDAR 3
Limpe o andar e fique de olho no seu indicador de tesouros. Quando ele apitar um inimigo irá cair. Derrote-o para conseguir o prêmio deste andar.

ANDAR 4
O tesouro não é difícil de encontrar, mas o excesso de inimigos atrapalha consideravelmente. Tente matar todos antes de pegá-lo.

ANDAR 5
Pegue todos os seus vermelhos e ataque o inimigo gigante de fogo. O tesouro está dentro dele.

ANDAR 6
Prepare-se e ataque o inimigo roxo para conseguir o tesouro. Mantenha seus Pikmin protegidos e evite quantas batalhas puder.

ANDAR 7
Aqui as coisas são mais simples. Fique atento, pois o tesouro está em um dos inimigos flutantes.

ANDAR 8
Use seus vermelhos, amarelos e brancos para limpar a área. Depois pegue os dois tesouros que estão por perto.

ANDAR 9
Sem tesouros. Recupere-se e parta para o décimo andar!

ANDAR 10
Pegar o tesouro é bem simples. Siga seu indicador e use os azuis.

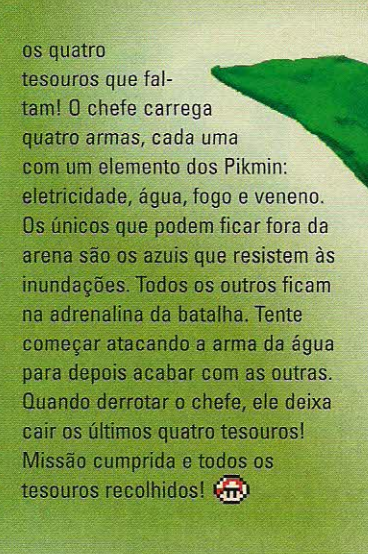
ANDAR 11
Limpe o veneno e vasculhe a área em busca dos dois tesouros. Algumas vezes eles aparecem bem no alto, exigindo que você jogue seus Pikmin lá e os controle até o item.

ANDAR 12
Limpe a área e mate o inimigo grande para pegar o primeiro item. O segundo está enterrado. Portanto siga seu indicador de tesouro e use seus Pikmin brancos para desenterrar.

ANDAR 13
O tesouro está dentro de um dos inimigos. Use o indicador de tesouros para descobrir qual deles carrega o inimigo. De preferência, enfrente apenas ele.

ANDAR 14
Último andar da caverna, e última sala do jogo. Aqui estão os quatro tesouros que faltam! O chefe carrega quatro armas, cada uma com um elemento dos Pikmin: eletricidade, água, fogo e veneno. Os únicos que podem ficar fora da arena são os azuis que resistem às inundações. Todos os outros ficam na adrenalina da batalha. Tente começar atacando a arma da água para depois acabar com as outras. Quando derrotar o chefe, ele deixa cair os últimos quatro tesouros! Missão cumprida e todos os tesouros recolhidos!









Se virar as costas por um segundo todos os seus Pikmin estarão acabados. Fique sempre atento e mantenha um time equilibrado.

F-Zero GP Legends

Explore todos os modos em alta velocidade!

Por Daniel Van Nieuwenhuizen Jr.

Na última edição você conferiu nosso review de **GP Legend**. Mas, muitos leitores nos escreveram reclamando do cansaço que é repetir as mesmas pistas por causa da dificuldade do jogo. Não se preocupe: destrinchamos para você todas as missões do Story Mode e as pistas do Grand Prix! Entre no seu hovercraft e pise fundo, pois agora ninguém pode te superar!

CONTROLES

A: Acelera
B: Breca
L: Ajuda a fazer curvas para a esquerda
R: Ajuda a fazer curvas para a direita
L e R simultaneamente: Usa o Boost (Turbo). Cuidado: ele gasta um pouco da sua energia.

DICAS GERAIS

Boost inicial: Para sair com a aceleração máxima na partida, comece a acelerar entre a segunda e a primeira luz do sinal. Tenha em mente que cada carro tem um momento exato para começar a aceleração.
Rampas: Antes de cair, tente usar o direcional para deixar o carro o mais reto possível e evitar que a queda o prejudique.
Ataque lateral: Dando dois toques rápidos no L ou no R você consegue atacar lateralmente. Ótimo para jogar inimigos na parede, para fora da pista, ou até fazer algumas curvas rápidas.

STORY MODE

Este é o principal modo do jogo. É aqui que você conquistará a maior quantidade de pontos para habilitar outros personagens ou pistas no Grand Prix. De início, apenas Rick Wheeler está habilitado. À medida que você vai cumprindo as missões, consegue os outros personagens.

RICK WHEELER

Missão 1: Chegar ao final antes do Octoman.



Não há nenhum problema aqui. É só dar uma volta na pista e chegar antes de seu adversário.

Missão 2: Chegar ao final antes de Zoda.
Igual à missão anterior, só que agora a pista tem curvas um pouco mais acentuadas.

Missão 3: Ganhar a Corrida.
Apesar de ser curta e aparentemente sem grandes desafios, sua vida pode se complicar se você colidir com uma mina explosiva.

Missão 4: Chegar ao local onde Jody Summer está antes do tempo acabar.
Outra pista simples. Use seus Boosts para chegar rápido ao fim.

Missão 5: Derrote Zoda ou ajude Jack a vencer.
Seu objetivo é ajudar o carro azul com listra amarela a chegar em primeiro ou vencer o outro corredor. Apesar das curvas fechadas o grande perigo fica por conta dos pulos, que podem te matar se errar o pouso. Se você tiver $300,000 ou menos na conta, a última corrida é liberada. Para perder dinheiro, vá realizando Missão 4 sem parar até começar a perder grana.

Missão X: Vencer a corrida contra Black Shadow
Use a primeira volta para se acostumar com o formato do circuito. Depois abuse de seus Boosts para vencer.

CAPTAIN FALCON

Como habilitar: Termine a segunda Missão do Story Mode de Rick Wheeler

Missão 1: Vencer Clash
Outra pista sem segredos.

Missão 2: Rick ou Falcon tem que chegar antes de Zoda
Não existe nenhuma curva perigosa na pista e o adversário é fraco, fácil.



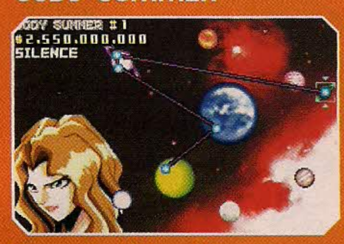
Missão 3: Vencer Samurai Goroh na corrida
Péssima notícia aqui: você não tem boosts, por outro lado a pista é repleta de curvas, e sem Boosts você entra menos acelerado, o que é algo bom.

Missão 4: Vencer Blood Falcon a qualquer preço
Agora que seus Boosts estão de volta, use-os sem parar. Lembre-se de passar na faixa verde para recarregar a energia.

Missão 5: Vença a Corrida
A melhor coisa a se fazer aqui é evitar o pulo, o melhor é ir pelo chão, usar o máximo de boosts possíveis já que seu adversário é bem rápido. Se repetir a missão 4 algumas vezes depois de passar a Missão 5, Jody Summer aparecerá e pedirá sua ajuda, liberando a Missão X.

Missão X: Ajude Jody Summer a vencer Blood Falcon.
Apesar da pista ser simples, cumprir o objetivo não é. A primeira colocada precisa ser Jody, você tem que chegar em segundo e Blood Falcon em terceiro. Vá atrapalhando Blood e deixe Jody passar para completar a missão.

JODY SUMMER



Como habilitar: Termine a quarta missão de Rick Wheeler ou a terceira de Rick Levin

Missão 1: Vencer Michael na corrida
Sempre dê um boost antes de pular, assim você fica bem na frente de Michael.

Missão 2: Entrar ilegalmente e vencer Blood Falcon
Depois do começo estreito as coisas ficam fáceis. O melhor atalho fica depois do segundo pulo, pela pista da direita.

Missão 3: Não perca Blood Falcon de vista
A pista é muito fácil. Mantenha seu inimigo sempre à vista e use os Boosts somente quando for necessário para se manter perto de BF.



Missão 4: Ganhe a corrida
Logo que chegar na segunda volta, comece a usar os boosts sem parar para assumir a liderança.

Missão 5: Vença Blood Falcon
Tome cuidado para não errar os pulos e não abuse dos Boosts para não se dar mal nas piores curvas.

JACK LEVIN

Como habilitar: Termine a terceira missão do Story Mode do Rick Wheeler

Missão 1: Vencer o Doutor
As coisas são complicadas sem o Boost, mas logo que você conseguir usá-lo, use sem parar para vencer a corrida.

Missão 2: Vencer Michael Chain
Todas as curvas são ângulos retos, mas a pista é bem simples. Se você souber aproveitar os pulos, eles são bem úteis.

Missão 3: Destruir a nave de Blood Falcon
Prender o carro dele nas paredes é a opção mais fácil. Mas se você já tiver alguma habilidade, tente acertá-lo durante um pulo. Ele vai voar para fora da pista. Lembre-se que é necessário terminar a corrida depois de eliminar o Blood Falcon.

Missão 4: Vencer a corrida
Igual a quarta missão da Jody Summer. Repita os mesmos procedimentos.



Missão 5: Vencer a corrida (de novo...)
Tente se afastar dos adversários o mais rápido possível. A partir da segunda volta as coisas começam a complicar se eles estiverem por perto.

ZODA

Como habilitar: Termine a segunda missão do Story Mode de Captain Falcon

Missão 1: Fuja de Rick e Falcon
Comece a corrida virando para a direita e pegue o mini-atalho. Depois use seus Boosts com cuidado para não acabar batendo e levar um Game Over.

Missão 2: Derrote Black Shadow
Apesar da pista ser um pouco complicada, Black Shadow parece não estar correndo de verdade...



Missão 3: Derrote Lisa
Depois de tudo o que você passou, esta pista não tem mais segredos.

Missão 4: Destrua todos os corredores
A pista é bem perigosa e propícia aos seus objetivos. Todos os adversários podem ser eliminados com simples batidas, enquanto o ataque lateral pode explodi-los em uma simples investida.

Missão 5: Derrotar Rick e Jack em uma corrida
Distancie o mais rápido possível para evitar entrar em batidas ou fechadas. Jogar tentando acertá-los não é uma boa idéia aqui, pois eles estão em dupla. Boosts sem parar são ótimos, mas não exagere nas curvas.

SAMURAI GOROH

Como habilitar: Termine a terceira missão do Story Mode de Captain Falcon

Missão 1: Vencer a corrida com o carro danificado
Esta é uma pista cheia de curvas difíceis. E o carro de Goroh não ajuda em nada. Cuidado para não acelerar demais e bater nas curvas fechadas.

Missão 2: Derrotar Lisa
Não tenha dó e use seu boost sem parar. Tenha sempre um olho no mapa para não entrar muito rápido em curvas acentuadas.

Missão 3: Vencer Falcon na corrida
Apesar de você não poder usar o Boost, a pista conta com algumas setas de velocidade que dão para o gasto. Use-as ou você não terá muita chance.

Missão 4: Fugir de Black Shadow



Seu inimigo não pode nem chegar até você. Então use seu Boost para ficar sempre o mais distante possível. Qualquer erro é fatal.

Missão 5: Vencer Antonio Guster
Use a rampa no começo para ganhar alguma vantagem. Se controle nos Boosts, pois as curvas fechadas são muito complicadas com este carro.

LISA BRILLIANT

Como habilitar: Termine a segunda missão do Story Mode de Samurai Goroh

Missão 1: Vencer a Corrida
Para não acabar frustrado na primeira missão, esteja preparado para fazer todas as curvas bem fechadas.

Missão 2: Derrote Samurai Goroh



Aproveite todas as retas para abusar dos Boosts e poder relaxar durante as curvas.

Missão 3: Derrotar Antonio Guster
O maior adversário é a pista. Depois de acostumar com o formato colméia das curvas, o seu concorrente não vai ter chance nenhuma.

Missão 4: Vencer o duelo contra Zoda
Por ser uma corrida mano a mano, vale a pena se preocupar em atrapalhar o inimigo. Antes de começar com os Boosts, tente jogá-lo contra a parede.

Missão 5: Derrotar Black Shadow
Evite a todo custo o pulo no início da corrida, já que ele pode comprometer o resto do percurso. Não tente ir no corpo a corpo contra Black Shadow, pois ele é bem esperto ▶



BLACK SHADOW

Como habilitar: Termine o Story Mode de Rick Wheeler, Captain Falcon e Lisa Brilliant

Missão 1: Realizar um ataque lateral em Lisa
Não se preocupe com sua colocação. Seu único objetivo é dar um ataque lateral em Lisa e terminar a corrida.



Missão 2: Jogar Zoda para fora da pista
Tente emparelhar com seu adversário e usar o ataque lateral, a forma mais eficiente de empurrar alguém.

Missão 3: Destruir a "máquina" do Samurai Goroh
Já deu para perceber que nas missões dele você só tem que atrapalhar a vida dos outros. Esta missão é igual à missão anterior. Só que você precisa ser rápido, pois a corrida tem apenas uma volta.

Missão 4: Ganhar a corrida contra Falcon
Como sempre, evite o pulo no começo. A pista não tem muitos segredos, mas exige muita precisão. Seu adversário é um excelente corredor e vai causar dores de cabeça. Domine curvas as com Boost para derrotá-lo.

Missão 5: Ganhar a corrida contra Rick Wheeler
O carro de Rick Wheeler é muito mais equilibrado - e adequado à pista - que o seu. Portanto esteja preparado para a fase mais difícil do game.

GRAND PRIX MODE

O Grand Prix é velho conhecido dos jogadores de F-Zero. Aqui, você deve chegar em primeiro lugar e acumular pontos para terminar cada uma das temporadas. Confira algumas dicas de cada pista:

BRONZE CUP

MUTE CITY - Tradition Park
Essa corrida é bem simples. Só tome cuidado com a curva fechada um pouco antes do final da volta.

RED CANYON - JUNCTION

Para não se dar mal, pegue o caminho da esquerda na primeira intersecção e, perto da metade da pista, escolha o da direita.
No finalzinho, fique esperto para não perder os recarregadores.



MIST FLOW - CLIP OVAL

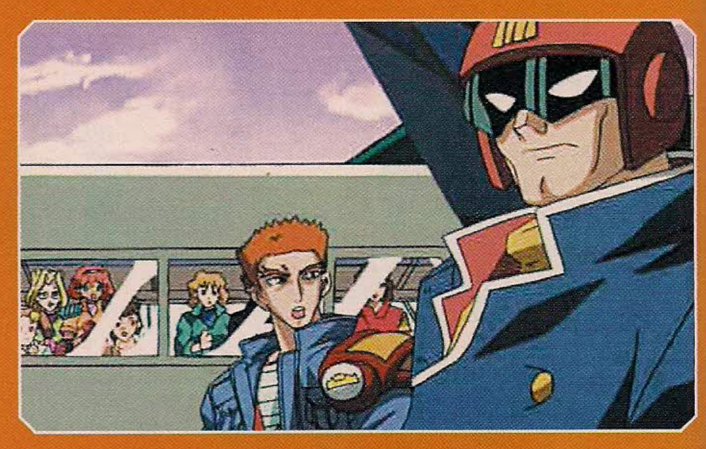
Apesar da difícil visibilidade, esta pista tem poucas curvas e nenhuma delas é desafiadora. Pode acelerar.

LIGHTNING - VOLUTE

Evite os pulos logo no começo. Perto do fim, pegue o caminho da esquerda para se curar e usar os Boosts.

FIRE FIELD - BLAST TRACK

A pista não é muito complicada, mas se você sair da linha provavelmente vai bater em várias minas e tomará um dano considerável.



SILVER CUP

SILENCE - BOX RINK

Para aproveitar melhor os pulos, use o Boost. Fique ligado nas curvas fechadas que podem comprometer seu desempenho.

SAND OCEAN - CATERPILLAR

Mais uma pista cheia de pulos que podem te ajudar muito. Mantenha o olho na pista para não errar e acabar explodindo do lado de fora.

MUTE CITY - EXPANSION PARK

Similar à primeira pista da Bronze Cup, o Expansion Park é um pouco maior. Existem algumas curvas fechadas que podem definir a corrida. Aposte nelas.

BIG BLUE - SLIP HIGHWAY

Algumas partes do chão estão molhadas. Tome cuidado para não derrapar e acabar na parede.
O resto da corrida é bem simples, mas tome cuidado para não cair fora da pista depois dos saltos.



MIST FLOW - FRONT & BACK

O truque para se dar bem é se guiar pelo pequeno mapa, dessa forma você sabe quando brecar para fazer as curvas. Aproveite as retas para usar o Boost.

GOLD CUP

PORT TOWN - FORKED ROAD



A grande sacada desta aqui é usar a pista da direita, depois do 2º e 3º pulos, para cortar um caminho.

SILENCE - HONEYCOMB RINK

Logo que se acostumar com o formato, a pista é bem fácil. Basta usar os Boosts nas retas e fazer curvas bem fechadas.

WHITE LAND - FLOWER

Essa pista não tem nenhum grande segredo. Mas no conjunto ela é bem complicada. O único atalho está perto da metade e exige uma curva precisa.

FIRE FIELD - WRECKAGE CIRCUIT

Apesar de ser uma pista rápida é bom estar com suas curvas bem afiadas. Se errar é morte na hora.

RED CANYON - PEAK JUMP

Perto do começo existem algumas curvas complicadíssimas, não tenha medo de frear para poder fazê-las com perfeição. Se superá-las, provavelmente irá achar fácil o resto do caminho.



PLATINUM CUP

Como habilitar: Termine as três copas nas dificuldades Novice e Standard

MUTE CITY - Mute City I

Na metade do caminho existe uma curva formada por uma quina. Abra para o lado e realize a virada fechando. O resto não tem segredos.

BIG BLUE - BIG BLUE

Quem curte alta velocidade vai se sentir em casa aqui. Por não ter curvas acentuadas, esta pista é ideal para usar o Boost.

SILENCE - SILENCE

Aqui as coisas complicam. As curvas são bem fechadas e o atalho não funciona muito bem, prefira o caminho normal.



PORT TOWN - Port Town II



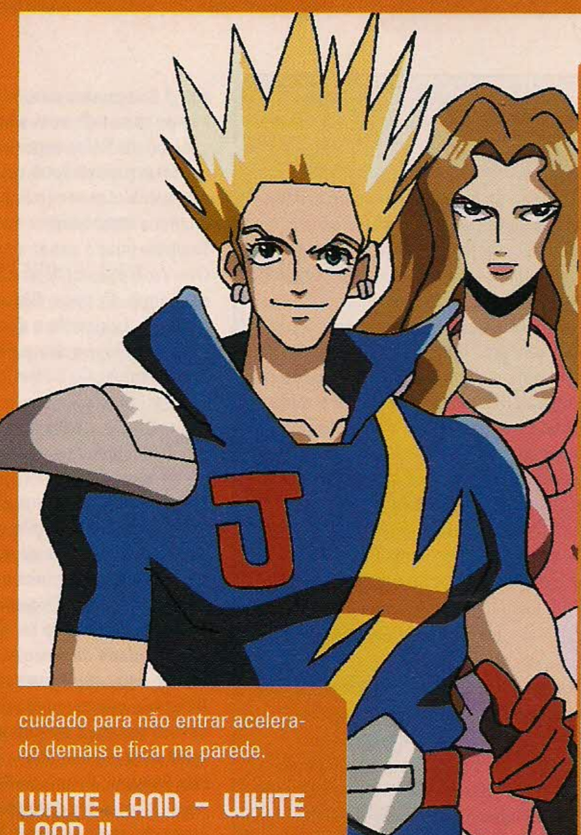
Se você conseguir passar das duas curvas em forma de balão perto do final, o resto da pista será moleza.

RED CANYON - RED CANYON

É a pista mais fácil desse campeonato. Não há nenhum segredo para vencê-la.

SAND OCEAN - SAND OCEAN

Seria muito fácil se logo no começo não existissem várias curvas que terminam em um balão. Tome cuidado para não entrar acelerado demais e ficar na parede.



WHITE LAND - WHITE LAND II

Apesar de não ser muito perigosa, esta pista apresenta quatro curvas fechadas que podem acabar com sua corrida.

FIRE FIELD - FIRE FIELD



Se você veio até aqui, provavelmente já está preparado para encarar o Fire Field. Se já não bastassem as curvas complicadíssimas, ainda estão espalhadas diversas minas que podem acabar com sua energia e comprometer seu Boost.



Personagens extras para o Grand Prix

Black Shadow: Termine o Story Mode dele.
Jack Levin: Termine o Story Mode dele.
Zoda: Termine o Story Mode dele.
Lucy Liberty: Termine o Story Mode de Rick e Falcom.
Lisa Brilliant: Termine o Story Mode dela.
Jody Summer: Termine o Story Mode dela.
Mr Ead: Consiga $2,550,000,000 com Rick no Story Mode.
Gomar & Shioh: Consiga $2,550,000,000 com Falcon no Story Mode.
Mrs Arrow: Consiga $2,550,000,000 com Samurai Goroh no Story Mode.
James McCloud: Consiga $2,550,000,000 com Lisa no Story Mode.
Mr Arrow: Consiga $2,550,000,000 com Black Shadow no Story Mode.
Beastman: Consiga $2,550,000,000 com Zoda no Story Mode.
Misaki Haruka: Termine a Classe C do Zero Test.
Silver Neelsen: Termine a Classe B do Zero Test.
The Skull: Termine a Classe A do Zero Test.
Billy: Termine a Classe S do Zero Test.

Mighty Gazelle, Baba, Octoman, Clash, Bio Rex, John Tanaka, Michael Chain, Super Piranha, Roger Buster, Leon, Draq, Antonio Guster, Blood Falcon, Lucy Liberty, Misaki Haruka: Eles são personagens extras liberados conforme você vence o modo Grand Prix. Se estiver na dificuldade Novice, libera um. Se terminar na Standard, habilita dois de uma vez. Na Expert, três



Pistas Secretas

Illusion 2 e Red Canyon 2 - Termine algumas vezes a Gold Cup na dificuldade Expert.
Illusion e Red Canyon - Termine algumas vezes a Gold Cup na dificuldade Standard.
Time Attack e Training - Vença uma pista de Grand Prix em qualquer Cup e dificuldade.

Carta do mês

Um sonho de papel

Compro a **NW** desde setembro de 1998 e percebi que a qualidade da revista vem caindo gradativamente. Não em relação ao conteúdo (longe de mim dizer tal injúria), mas no que diz respeito ao material utilizado. Quando vocês iniciaram a produção da revista, o papel era brilhante e liso. Dava gosto ter uma dessas nas mãos. Mas o papel foi afinando, perdendo o brilho, até chegar nesse estado no qual se encontra. Parece até material reciclado, igual ao de um jornal. Vocês se igualaram àquelas revistas de segunda categoria que a tempos vem tentando tirar o lugar da **NW**. Como disse um amigo meu: "A **Nintendo World** rachou a cara." Rachou a cara de milhares de leitores que, como eu, acompanham a saga da revista desde sua criação. Não sei os motivos dessa queda, mas acho que depois do aumento de preço não deveria haver decepções como essa. Não estou reclamando do aumento, porque acho que a revista vale cada centavo investido. Minha mãe até hoje diz que vai vender a minha coleção inteira que daria um bom dinheiro. E com certeza daria. Nunca mandei carta nem e-mail, mas isso não significa que estou passivo. Apenas não achei necessário reclamações fúteis como: "eu não gostei da seção de dicas no meio da revista" ou "não gosto de Pokémon, então tirem essa parte"... Acho que vocês tem muito mais preocupações do que os caprichos de leitores mimados (se bem que foram mimados por vocês). Valeu, galera... Continuem trabalhando assim. Mas mudem o papel.

Hamilton de Almeida Miranda

Vocês pediram. Vocês exigiram. Vocês choraram, espernearam e esbravejaram. A NW fez a única coisa que poderia ser feita: deu ouvidos a todas essas lamentações e voltou a utilizar o papel antigo. E aí? Gostaram da velha novidade? Como ficou provado, são os leitores que mandam e desmandam nesta revista. Fizemos uma experiência com o papel mais áspero pois tínhamos planos de compensar isso com outras coisas (que não vamos contar o que eram), mas como a aceitação popular não alcançou o nível esperado, resolvemos voltar atrás e vocês ganharam de volta o velho papel. Por isso, só temos a agradecer a todos que escreveram. Continuem botando a boca no mundo pois é assim que se faz democracia. E é assim que se faz a Nintendo World!

Maluca do pé!

Oi! Eu e meu maninho somos fãs da Nintendo desde que "o mundo é mundo", como diria minha mãe. Fãs da revista e do NOID, do jogo Yo! Noid. Tanto que até fiz um site homenageando o herói: http://shanthus.sites.uol.com.br/Yo_Noida.html
Não reparem, pois nunca fiz nenhum curso específico. Fiz isso graças a vocês, muito obrigada! Um queijo sem beijo! Tchau!

Clara Machado, Dona NoidaKbeça, via e-mail

O bom e velho Noid. Quantas pizzas já foram entregues pelas mãos ágeis desse herói? Incontáveis milhares. Quantas vezes ioiôs subiram e desceram pelos dedos hábeis desse verdadeiro malabarista? Imensuráveis milhões. Quantas páginas da Internet foram dedicadas a essa figura que tantos idolatram? Pelo menos uma, feita pela doidinha que atende pela alcunha de Dona NoidaKbeça. Parabéns e juízo, maluquinha!

Jogo ruim esse, hein?

Salve, salve! Reis da **NW**. Queria saber se a Nintendo, antes de lançar seus jogos, faz um teste para ver se ficou bom. O motivo da pergunta é porque tenho aqui três "maravilhas" que só de olhar dá vontade de martelar – um deles eu já joguei na parede! Sinceramente, não acredito que a Nintendo teve coragem de lançar "aquilo". Aqui vão os títulos, todos do GBA: **Van Helsing** (merece uma nota zero bem grande!), XXX (este é um lixo!) e, finalmente, o que se esborrachou na parede: **Planeta dos Macacos** (não dá para falar nada desse jogo).

Ah, já sei quem é você! É a Beatriz Sant'Ana!!! Parabéns pela revista. Um abraço para o Trivas e um beijo para Bia!

Higor Boconcelo
via e-mail

Sacanagem com a sua parede, hein... sua mãe não ficou brava por você ter sujado a casa? Respondendo a sua pergunta, é o seguinte: existe um controle de qualidade na Nintendo, mas ele se restringe à procura de bugs. Fica a cargo da própria produtora esse senso do ridículo e a opção por lançar ou não um game de baixa qualidade. E sinto informar que você errou: as únicas cartas que a Bia responde atualmente são as da Smack.

Cosplay da Talim

E aí, galera da **NW**? Vamos começar esse e-mail com a costumeira bajulação: a revista está excelente, as matérias estão muito loucas, vocês são lindos, blá, blá, blá. Disso tudo vocês já sabem, então vamos mudar de assunto: haverá um novo concurso cosplay de personagens Nintendo no Anime Friends 2005? Cheguei no último evento toda feliz com o meu cosplay de Talim, esperando participar, mas não encontrei nenhuma informação sobre onde me inscrever!
Também queria saber se a OverWorks já confirmou a seqüência do game **Skies of Arcadia Legends** e qualquer informação sobre **Fire Emblem** para o GameCube.

Aiko Hanashiro
via e-mail

Não é tudo que a gente já sabe, não. Por exemplo, não tínhamos nem idéia de que somos lindos, ninguém nunca disse isso antes. Ficamos tristes por você não ter tido oportunidade de mostrar ao mundo seu cosplay, mas fique tranqüila que ano que vem haverá um novo concurso e você poderá participar.
Fire Emblem: Souen no Kiseki para GC está previsto para junho do ano que vem e trará até unidades aéreas, mas a seqüência de Skies até agora não deu nem sinal de vida. Experimente Baten Kaitos, que será lançado em breve, se você curtiu Skies.

A espera de um milagre

Meu Deus, o que houve com as folhas da **NW**?
Meu Deus, o que houve com o conteúdo da revista?
Meu Deus, o que houve com vocês?
Meu Deus, o que houve com a minha vontade de comprar a revista?
Meu Deus, por favor devolva a qualidade da revista...
Amém,

Fabricio Anacreto da Silva
Cruzeiro/SP

Que nunca faltem árvores para o fornecimento de papel – Senhor, escutai a nossa prece.
Que continuemos a ter idéias que desgostem alguns e agradem muitos – Senhor, escutai a nossa prece.
Que mantenhamos sempre nossa personalidade e identidade – Senhor, escutai a nossa prece.
Que as pessoas de bom senso nunca percam essa qualidade – Senhor, escutai a nossa prece.
Que possamos dar sempre o melhor de nós para agradarmos aqueles que nos rodeiam – Senhor, escutai a nossa prece.

Ganhou tem que levar!

Pessoal, tenho um desabafo para fazer.
Treinei muito para participar do Campeonato de **Mario Kart: Double Dash!!** que foi realizado durante a AnimeCom, tanto que fui o campeão. Na entrega de prêmios tiraram minha foto e fiquei todo empolgado pensando que apareceria na revista. Quando veio a decepção: nem sinal de MKDD da AnimeCom.

Fabio Vessoni Santana

Olha... não queria te dar essa notícia, mas parece que a sua foto queimou. Não sei a razão e nem posso confirmar a veracidade da informação, mas tudo indica que você queimou o filme, Fabio. Quem sabe quando você ganhar o bicampeonato, sua imagem não saia mais bonita na foto...

Idéia Bizzara! Guerra pelas Estrelas

Num pequeno vilarejo, Luigi Skywalker treina para ser um Jedi, sem saber que seu pai, Darth Mario, e o Lorde das Trevas, Darth Bowser, estão construindo uma nova arma: a "Estrela da Morte". Junto com os amigos Capitão Paratropa Solo, seu fiel mascote Donkey Chewbacca e a princesa Peach Leia, ele deve combater as forças do mal.
Será que Luigi descobrirá que Darth Mario é seu pai? Será que ele conseguirá destruir a Estrela da Morte? Será que vão publicar isso na revista?

Fabio Galucio Lisbôa
via e-mail (ainda bem!)

Acreditar na Força você precisa, jovem Jedi. Pensamento leva à escritura. Escritura leva ao e-mail. E-mail leva à redação da Nintendo World revista. E esse é da sabedoria o caminho. Fé tenha sempre e objetivos teus alcançará.

N-Web

Conrad é mais games! Fique ligado no portal Gameworld para não perder nenhuma novidade do mundo dos games. O portal de games da Conrad Editora passará por uma revolução, a partir do mês de outubro, e trará muito mais informação aos internautas - reviews, notícias quentes e navegação rápida. www.gameworld.com.br

Ah! Eu tô maluco!

Durante esse feriadão, estive treinando meu **Metagross** e pensando sobre **Pokémon**. Após muito pensar percebi que **Pokémon** ocorre no futuro! Percebam que Hollywood está toda capenga (de onde tirei isso?) e os continente estão juntos novamente, como se fosse uma nova pangéia! E sobre os Pokémon, eles não vieram (virão) do espaço, eles são mutações dos animais.

Lorde Diego
mensagem psicografada

Permita-me acrescentar alguns pequenos detalhes à sua astuta teoria, milorde. Além de serem mutações de animais em geral, grande parte dos Pokémon evolui do animal homem, em particular de leitores da NW, seres misteriosos que constantemente buscam uma melhoria espiritual extra-corpórea. Aí fica a pergunta: onde isso tudo vai nos levar?

Pódio Nintendo World 2003

E ai pessoal da **Nintendo World**, beleza? Mandei um e-mail para vocês, mas não foi respondido. Queria saber por que **Zelda: Wind Waker** não ganhou como " Jogo do Ano". O jogo recebeu nota 10, no entanto perdeu para o **Prince of Persia: The Sands of Time**, que ganhou 9. **Prince** ainda ganhou de **Zelda** em todas as categorias que competiram juntos. Até **Mario Kart: Double Dash!!** bateu **Zelda** na categoria "Melhor do GameCube".

Daniel Lucena Domingues
Fortaleza/CE

A nota do review de um jogo é dada apenas pela pessoa que o redige, enquanto que na eleição de melhores do ano, toda a equipe da NW dá sua opinião em relação a todos os jogos. Daí vem essa discrepância que você apontou.

Mais um maluco

Estou aqui para falar sobre a diretoria da Nintendo. Queria dizer que vai ótima com Luigi. Agora, com as eleições para diretor se aproximando, estou animado, pois James Bond está ganhando nos votos. Parabenizo o presidente da Nintendo, que vem acompanhando as eleições com muita responsabilidade.

Vinicius Candido da Costa
Barbacena/MG

O presidente agradece os votos de confiança e aproveita para convidar vossa senhoria e vossa família para a solenidade de encerramento das eleições, a ser realizada em Timbuctu no 30 de fevereiro vindouro. Seus aposentos já estão reservados.

O descobridor dos remakes

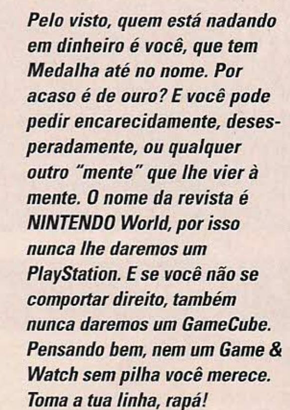
Eu andei pensando em jogos do SNES que mereceriam remakes para o GBA e me lembrei de Demon's Blazon (Demon's Crest, na versão americana). Um excelente jogo e muito desafiador.

Tiago da Silva Cintra
via e-mail

E você sabe de onde veio aquele demônio que é o personagem principal, né? Veio do Ghouls & Ghosts. Já saiu um remake do GG para o GBA, por que você não experimenta?



Deixa que eu assopro!



Parabéns pra Nintendo
Nessa data querida
Muitas felicidades
Muitos anos de vida!

E pra Nintendo World nada!!
Tudo!!!
Então como é que é?
É pique, é pique
É pique, é pique, é pique
É hora, é hora
É hora, é hora, é hora!
RÁ-TIM-BUM!!!

Nintendo! Nintendo! Nintendo! 6 anos de **NW**. Parabéns a toda a equipe que trabalha dia e noite para manter os nintendistas sempre bem informados e para que possamos degustar melhor nossos games.

Daniel Broggi Ciardullo
São Paulo/SP

Valeu, Daniel. E valeu também a todos os outros leitores que nos enviaram os parabéns pelo nosso aniversário. Ano que vem é "nóis no bolo" de novo!

Realmente, esse é o mês dos doidões!

Quero dar os parabéns pela revista. Gosto de ler a mesma edição duas ou três vezes. Mas também quero fazer um pedido: sempre quis ter um PlayStation, mas nunca tive grana, então eu peço encarecidamente que me dêem um. Vocês estão nadando em dinheiro, graças ao enorme sucesso da revista, penso que isso não seria problema. Ou seria?

Diogo Medalha
Aracaju/SE

Pelo visto, quem está nadando em dinheiro é você, que tem Medalha até no nome. Por acaso é de ouro? E você pode pedir encarecidamente, desesperadamente, ou qualquer outro "mente" que lhe vier à mente. O nome da revista é NINTENDO World, por isso nunca lhe daremos um PlayStation. E se você não se comportar direito, também nunca daremos um GameCube. Pensando bem, nem um Game & Watch sem pilha você merece. Toma a tua linha, rapá!

Rock Gol

Vocês bem que podiam falar para o pessoal da **Big N** fazer um jogo do Rock Gol 10, da MTV, para o GBA. Sou muito fã deles. Eu adoro o **007** e espero ter muitos jogos dele no Nintendo DS.

008 Alessandro Novello,
via e-mail

Você não tem envergadura gamística para pedir um game desses! Lá em Birigui, temos certeza que o título seria um sucesso, mas no resto do mundo acho que isso não aconteceria.

Grito de independência!

Por que vocês não me respondem? Tudo bem, eu me viro! Fuçando na Internet (www.konamistudio.com/english/) achei o verdadeiro motivo por eu ter comprado o GameCube: International Superstar Soccer 2. Nem acreditei. Vocês sabiam da existência desse jogo? Sou fã desta série desde os tempo do Super Nintendo, passando pelo Nintendo 64 e espero jogá-la no meu GameCube. Se o jogo vai ser lançado apenas na Europa, como faço para adquirir um.

Fábio Alex Maia

É difícil entender essa decisão da Konami em não lançar jogos da série International Superstar Soccer/Winning Eleven nos Estados Unidos, restringindo os lançamentos de futebol para GC à Europa e Japão. Eles falam que o esporte não é muito popular naquelas bandas e que a base instalada do GC nos EUA não justifica o investimento, mas sinceramente, não concordamos com isso. São poucos importadores que trabalham com produtos europeus, você vai ter que procurar bastante. E se encontrar, talvez não seja vantagem, pois os mini discs da Europa não funcionam em GCs americanos ou japoneses.

Você na Nintendo

Gostaria de compartilhar minha emoção por ter jogado o GameCube uma única e preciosa vez na vida! Foi durante o Anime Friends 2004. Lá estava eu, uma das poucas meninas no estande da Nintendo, em meio àqueles marmanjos na fila, apenas para jogar uma partida de **Mario Kart: Double Dash!!** Eu participei só por um motivo: estava louca por aquela camiseta de **Zelda**, que era o prêmio para quem chegasse em primeiro. E iria fazer o impossível para conseguir. Eu amo o Link! Mas veja a situação: eu nunca havia colocado minhas mãos num Cube. Mal sabia quais eram os botões, nem nunca tinha visto o console na minha frente. Ainda mais com Double Dash!! em ação! Aí só piorou. Era eu contra três caras que manjavam muito das pistas. Então pensei "Sem chance, não vou conseguir". Os caras me ferraram de todo jeito possível. Me fechando, soltando cascos, cascas de bananas... Mas na última volta eu consegui a liderança e ganhei a minha desejada camiseta Nintendo! Eles ficaram loucos por terem perdido para uma menina... Vamos dar mais força para o movimento feminino dos games! Não para subestimar os machos, mas para mostrar que podemos ser igualmente habilidosas! Valeu, **NW**!

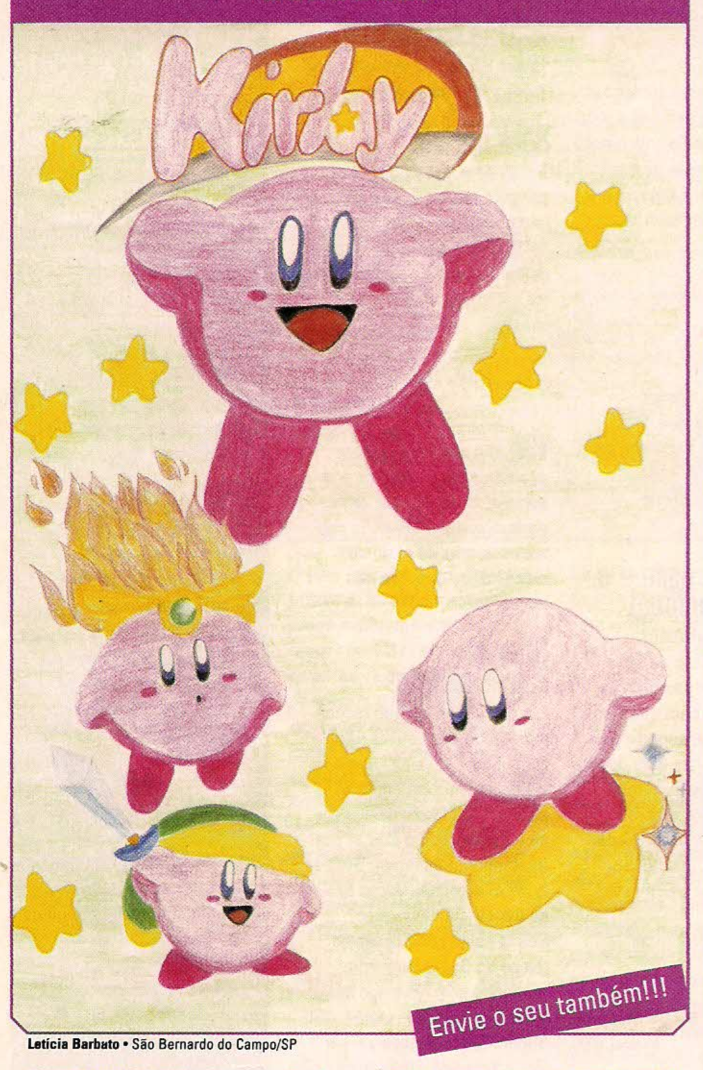
Carla Alves
Suzano/SP

É isso aí, mulherada! Sigam o exemplo da Carla e corram atrás dos seus sonhos. Ela correu e deixou para trás um bando de peludos mal-cheirosos para ganhar a tão cobiçada camiseta de Zelda. Isso é que é uma garota acelerada!

Regulamento

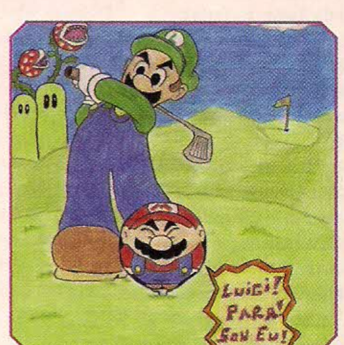
Para participar da seção Hot Paint, mande seu desenho para:
Revista Nintendo World Hot Paint – R. Simão Dias da Fonseca, 93 – CEP 01539-020 – São Paulo/SP
Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, idade, endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

Vencedor

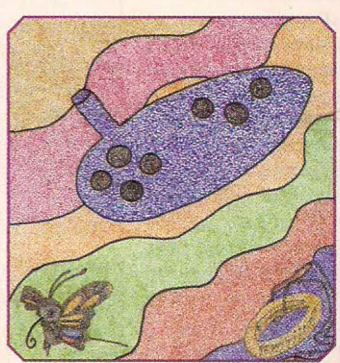


Envie o seu também!!!

Letícia Barbato • São Bernardo do Campo/SP



Natália Aparecida Pinto • Campos do Jordão/SP



Gisele Harumi Kanazawa • Guarulhos/SP



Adriel Carsete dos Santos • Sorocaba/SP

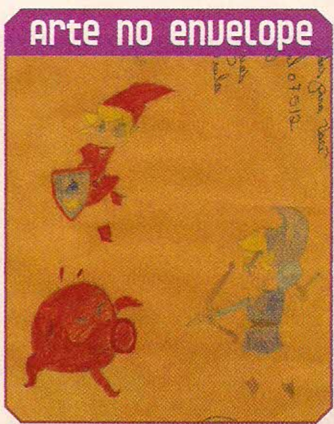


Leandro dos Santos Franco • Itupeva/SP



Rafael Vitor Gontijo de Melo • Rubiataba/GO

Arte no envelope



Leandra Idelia Ferreira da Silva • Barueri/SP

Fale com a Nintendo World!

Você tem muitos canais para se comunicar com a gente. Fique esperto e ligue para o lugar certo!

REDAÇÃO
Envie comentários, sugestões ou críticas para *redação@nintendoworld.com.br* ou para o seguinte endereço:

Revista Nintendo World
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação - São Paulo/SP
CEP 01539-020
Fax: (011) 3346-6078

PARA ANUNCIAR
Para anunciar, entre em contato com *publicidade@conradeditora.com.br* ou ligue para (11) 3346-6075 e fale com Krisley Camilo. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

PROJETOS ESPECIAIS
A Nintendo World é o canal direto de comunicação com os fãs de Nintendo no Brasil. Fale com esse público de forma diferenciada, através de informes publicitários ou temáticos especiais. Entre em contato através do e-mail *publicidade@conradeditora.com.br* ou ligue para (11) 3346-6075. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR
Fale com nossa equipe de atendimento: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h às 18h, através do e-mail *atendimento@conradeditora.com.br* ou envie um fax: (11) 3346-6078.

NÚMEROS ANTERIORES
Solicite ao jornaleiro ou contate o nosso Serviço de Atendimento ao Leitor. Será cobrado o valor de capa da edição solicitada, mais o frete de envio (caso o preço não alcance o valor mínimo estabelecido em nossa política de frete gratuito).

ASSINATURAS
Assine a Nintendo World e desfrute da tranqüilidade de receber seu exemplar em casa. Fone: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h30 às 17h30. E-mail: *assinaturas@conradeditora.com.br*

OUTROS PRODUTOS CONRAD
Para comprar revistas, mangás e livros direto da Conrad Editora, acesse *www.lojaconrad.com.br.*

ACESSE O SITE DA NINTENDO WORLD
www.nintendoworld.com.br



Recorte na linha tracejada

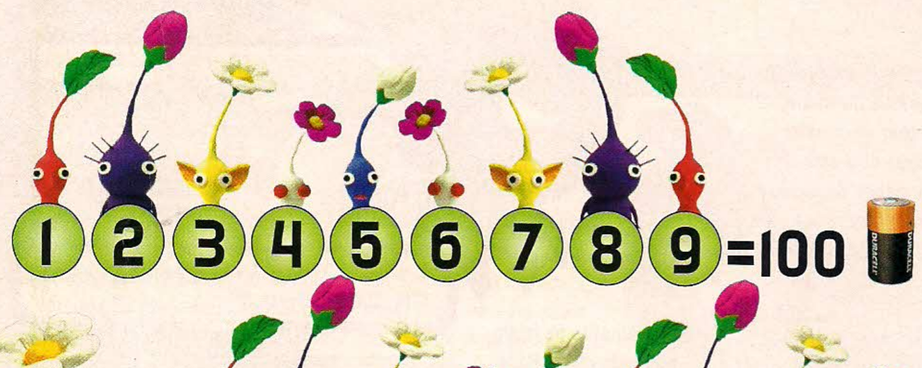


Como fazer o aviãozinho de papel Mario

1. Dobre a parte vermelha bem no lugar em que os pés do Mario terminam, para trás.
2. Dobre a página como o indicado. A parte vermelha e branca deve estar para dentro.
3. Dobre os cantos de baixo em direção ao centro, como na figura.
4. Dobre os cantos em direção ao centro, de forma que as dobras se encontrem.
5. Dobre os cantos em direção ao centro novamente, como no passo anterior.
6. Desdobre as asas até a metade e faça o Mario voar!

nintendiversão

O exército de Pikmin invadiu nossa área de passatempos! Será que você será capaz de contar todos? Prepare-se, pois o desafio deste mês é uma verdadeira prova de matemática!





100 Fazem a força!

Os Pikmin acima estão numerados de 1 a 9. Eles precisam exatamente de 100 criaturinhas para levantar a pilha. Seu objetivo é inserir sinais de + ou de - entre os Pikmin para que o resultado seja igual a 100. Mas preste atenção: você não pode mudar a ordem dos Piks, e os números podem se combinar para formar outros. Repare no exemplo:

1+2+34-5+67-8+9 = 100

Para a primeira linha, você só pode colocar três sinais. Para a segunda, somente quatro.
E então? Consegue comandar seu exército para coletar este tesouro?



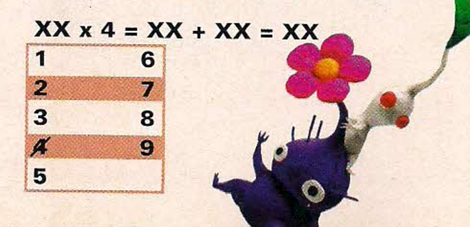
Poderes ocultos!

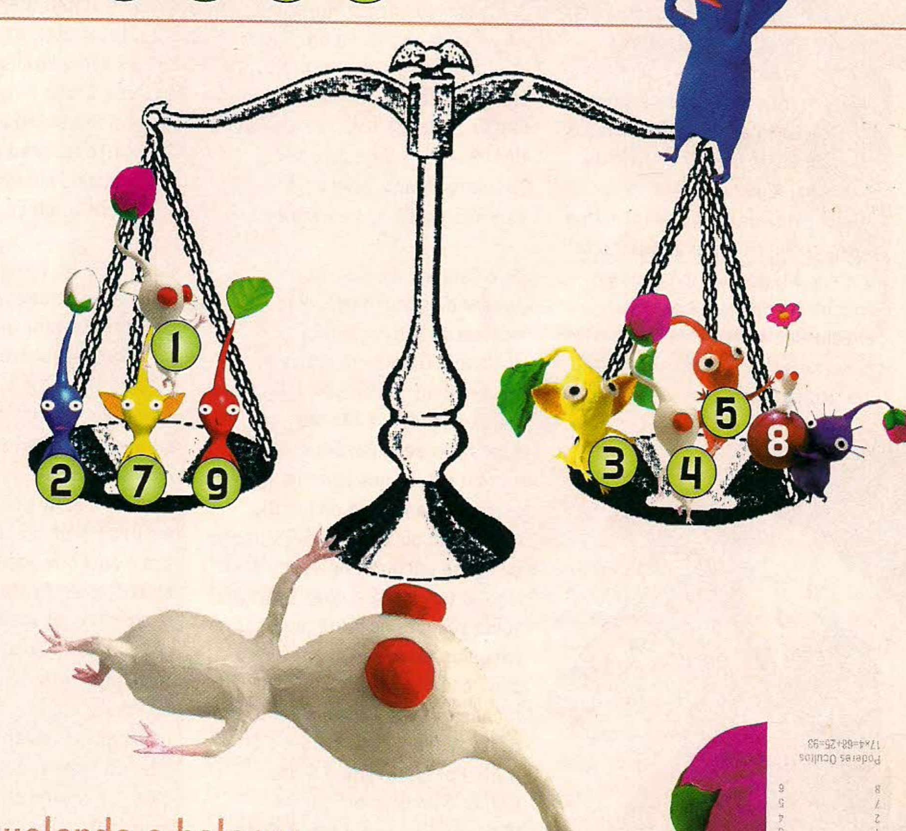


No cálculo abaixo, cada Pikmin tem uma força variando de 1 a 9. Nenhum dos Pikmin tem uma força igual ao do outro, ou seja, você não poderá repetir os números. Você só conhece a força de um deles. Será que você consegue descobrir qual a força de cada um deles, de forma que a conta dê certo? Só existe uma solução para este problema!

XX x 4 = XX + XX = XX

1	6
2	7
3	8
~~4~~	9
5	





Igualando a balança

As duas colunas de Pikmin estão sobre uma balança. Os números representam o quanto cada um deles vale. A soma das duas colunas é igual a 19 e 20, respectivamente. Seu objetivo aqui é fazer com que a balança fique na posição horizontal, ou seja, deve igualar o valor dos dois lados. Mas você só pode mudar a posição de dois Pikmin! Uma dica: não apegue aos números. Deixe sua imaginação voar e pense nas alternativas mais malucas!

Soluções
100 Fazem a força!
a) 123-45-67+89=100
b) 98-76+54+3+21=100
Igualando a balança
Apenas troque de lugar as cartas 8 e 9, e vire a carta 9 de cabeça para baixo, para que ela vire um 6! Desse forma, ambas as colunas somam 18. Confira o desenho abaixo.

1	3
2	4
7	5
8	6

Poderes Ocultos
17x4=68+25=93

Os mistérios de FireRed & LeafGreen

Por JP Nogueira

Com a chegada de FireRed e LeafGreen, muitos jogadores ficaram empolgados em visitar novamente o continente de Kanto, frustrar os planos do Team Rocket e se tornar um mestre Pokémon. Mas a grande surpresa é que algumas coisas não estavam em seus devidos lugares, e muitos treinadores foram pegos de calças curtas. Para dar uma força aos viajantes que acabaram frustrados com algum mistério das novas versões, preparamos um guia com as principais novidades de FR&LG.

I think I'll try looking around
ONE ISLAND first...

As Sevii Islands

A maior inovação dessas versões foi uma região totalmente nova, acessível apenas com lanchas supervelozes e repleta de monstrinhos exclusivos: o arquipélago das Ilhas Sevii. Os mais novos dizem que o nome Sevii foi dado porque o arquipélago é composto por sete ilhas principais. Os anciões acreditam que o nome tem uma origem mais profunda, pois foram criadas em sete dias. Mas a verdade é que o lugar é cheio de mistérios. Algumas histórias relatam até aparições de monstros como Lugia, Ho-Oh e o alienígena Deoxys. Mas aqui você também encontrará monstrinhos não encontrados originalmente em RBY, como Larvitares, Wobbufets e os misteriosos Unowns.



One Island: Knot Island

No Pokémon Center deste lugar está o computador que conecta as ilhas aos continentes de Kanto e Hoenn. Mas você precisará dar uma mãozinha para o PC Maniac Celio para que tudo funcione corretamente. Os outros lugares interessantes desta ilha são o vulcão Mt. Ember, ninho do pássaro Moltres (saiba como capturá-lo mais adiante); a sauna natural Ember Sp, onde você consegue o HM 06 – Rock Smash; e a Treasure Beach, com itens valiosos perdidos nas areias.

Two Island: Boon Island

Apesar de pequenina, nesta ilha existem quatro lugares de destaque. O primeiro é uma barraca com itens exclusivos. O segundo é a casa do Move Maniac, que pode fazer seus Pokémon lembrarem golpes que já tenham esquecido em troca de um Big Mushroom ou dois Tiny Mushroom, que você encontra no decorrer do jogo. O terceiro é a casa de uma velha senhora ao norte, que ensina um golpe exclusivo apenas para o seu Pokémon inicial. Blastoise recebe o Hydro Cannon, Venusaur, o Frenzy Plant, Charizard e o Blast Burn. Por fim, existe o Game Corner com dois minigames (Pokémon Jump e Berry Picking Dodrio) para jogar com amigos utilizando o Wireless Adapter.

Three Island: Kin Island

A ilha é bem grande, mas o único lugar que realmente interessa é a Berry Forest. Lá você encontra diariamente as frutinhas pelo chão. Para saber onde procurar basta checar os lugares onde a grama do chão parece mais escura, ou então usar o Itemfinder na busca. Além de alguns efeitos durante as lutas, as berries são utilizadas no Berry Crush (minigame usando o Wireless Adapter) para produzir farelos que são trocados por itens com um velhinho em Cerulean.



Four Island: Floe Island

O principal atrativo do lugar é o Day Care, gerenciado por um casal de velhinhos. Diferente daquele encontrado perto de Cerulean, aqui é possível depositar dois Pokémon para serem tratados pelos anciões. Mas se você depositar um casal de monstrinhos que seja compatível, um ovo Pokémon pode aparecer; sim é aqui que você pode realizar os cruzamentos entre espécies. Outros lugares interessantes são a gélida Icefall Cave, habitat de Pokémon raros do tipo Gelo; a casa da Lorelei, da Elite dos Quatro; e uma casa onde um homem coloca adesivos no seu trainer card, de acordo com os seus feitos.

Five Island: Chrono Island

Outra ilha grandezinha! O primeiro lugar importante é o Rocket Warehouse, à leste, protegido pela Equipe Rocket. Ao norte existe um lugar chamado Water Labyrinth, e se você seguir para oeste encontrará um velhinho que te entregará um ovo de Togepi. Siga para o norte, e você encontrará uma casa vazia. Continue para leste e surfe até chegar à Lost Cave. O lugar inteiro é um puzzle, e existem alguns Pokémon exclusivos na área. Assim que descer a escada, siga pelas direções: direita, cima, baixo, baixo, direita, esquerda, baixo, direita. Isso fará com que você encontre uma sala onde há uma garota perdida. Após uma rápida batalha, você descobre que ela mora no Resort Gorgeous, aquela casa vazia no meio do caminho. Agora, sempre que visitá-la, ela pedirá para ver um determinado Pokémon seu em troca de itens.









Six Island: Fortune Island

Existem vários lugares interessantes pelas redondezas. Ao sul existe uma ruína antiga chamada Dotted Hole, que guarda um item importante para realizar trocas com as versões RS (vide mais abaixo os detalhes deste item). Se seguir para o norte, encontrará a Pattern Bush, onde existem vários tipos de Pokémon do tipo Inseto, como Heracross, Spinarak e Ledyba. Se continuar para oeste, chegará à Outcast Island, onde existe a misteriosa Altering Cave, relacionada com o E-Reader e Battle Cards para FRLG, que explicaremos nas próximas edições.

Seven Island: Quest Island

A mais misteriosa de todo o arquipélago. As pessoas do lugar dão pistas de que existem mais ilhas além das sete, mas não falam como chegar até elas. Se você for para norte, encontrará a Trainer Tower, um lugar onde você deve vencer oito andares de lutas em quatro categorias diferentes no menor tempo possível para ganhar itens de evolução. Se for para o sul, encontrará um estreito onde há uma caverna. Dentro dela existe um puzzle com pedras. Use a técnica Strength para colocá-las nos locais certos e você escutará um barulho estranho. Se continuar para sul, chegará às Tanoby Ruins, uma série de ruínas em alto mar. O puzzle que você acabou de resolver libertou os Unowns, monstrinhos em formas de letras que habitam estes lugares.

Na Four Island você encontrará vários bons Pokémon do tipo Gelo. Prepare suas Pokébolas!



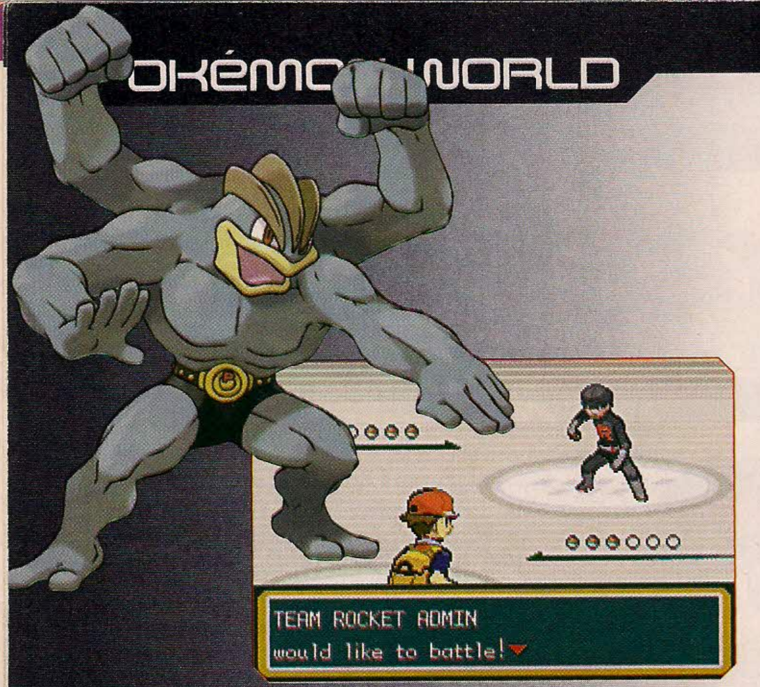


Como habilitar as trocas com Ruby/Sapphire?

Então você venceu todos os Ginásios, derrotou a Elite, conseguiu a National Dex, mas não consegue trocar Pokémon com alguém que tenha as versões Ruby/Sapphire? Pois é, esta é uma das maiores dúvidas dos jogadores. E isso vai exigir mais do que um cabo Link. Agora que você já conhece as Sevii Island, fica bem mais fácil.

Em busca do Ruby

Assim que receber a National Dex do Prof. Oak, vá para Vermillion e pegue o barco para a One Island. Ao chegar lá, converse com o Celio no Pokémon Center. Ele explicará que, para habilitar as trocas, você vai precisar de uma pedra rara que está em algum lugar da ilha. Saia e siga para o norte até chegar ao Mt. Ember. Vá para a direita e você encontrará dois Rockets conversando sobre as senhas para entrar num lugar chamado Rocket Warehouse. Derrote-os e entre na caverna. Leve algum monstrinho que saiba a





técnica Strength, pois lá dentro você precisará mover algumas pedras para liberar o caminho. Quando chegar a uma bifurcação, siga pela esquerda até chegar a uma escada. Desça por ela e você encontrará um salão repleto de inscrições com pontos nas paredes. Na verdade é um alfabeto em braile, a escrita dos cegos, da mesma forma que nos games RS. Desça pela outra escada e você encontra o Ruby. Pegue-o e volte para o Pokémon Center.

Ao entregar a pedra preciosa para o Celio, ele te informará que ainda é necessária outra gema para ativar a máquina. Ele te entregará então o Rainbow Pass, que permite visitar as outras ilhas. Siga direto para a Four Island. Assim que aportar no lugar, seu Rival lhe avisará que há um conhecido famoso de vocês no lugar. Siga para o leste e use a técnica Surf para chegar à Icefall Cave.

O lugar é repleto de Pokémon do tipo Gelo, então aproveite pra encher sua Pokédex. Após atravessar um pequeno puzzle de escorregar no gelo, você encontrará o HM07 – Waterfall. Ensine a técnica para algum dos seus monstrinhos e



suba a cachoeira que há dentro da caverna. Logo você encontrará Lorelei enfrentando a Equipe Rocket. Ajude-a a expulsar os vilões, mas antes de fugirem, eles revelam que estão escondendo monstrinhos no Rocket Warehouse, na Five Island. Não perca tempo e vá correndo para lá.



Em busca da Sapphire

Ao chegar na Five Island, siga para leste até encontrar o galpão dos Rockets. Infelizmente os capangas no Mt. Ember só falaram uma das duas senhas necessárias para entrar no lugar. Sem nada pra fazer na ilha por enquanto, vá de navio direto para a próxima ilha. Six Island é um lugar grande, mas siga para leste e depois para Sul até chegar ao Ruin Valley. Atravesse os montes até chegar ao centro do lugar, onde há uma construção misteriosa. O código em braile na porta diz apenas "CUT". Use a técnica com algum de seus monstrinhos para abrir a porta. Dentro do Dotted Hole, caia no primeiro buraco que você ver. Em seguida há um pequeno puzzle com buracos. Caia na seqüência cima, esquerda, direita e baixo.

Você chegará ao lugar onde repousa a Sapphire. Mas sem que você percebesse, um cientista sacana chega e rouba a pedra antes que você a pegue. Ele diz que vai vendê-la para os vilões na Rocket Warehouse, mas antes de sair lhe diz a segunda senha para entrar no lugar.

Sem perder tempo, vá para a Five Island. Com as duas senhas, agora é possível entrar no galpão dos vilões. Lá dentro há um puzzle com setas que jogam nas direções indicadas. O segredo é chegar ao centro e depois caminhar para o lado direito do lugar. Lá você encontrará um casal de Rocket Admins arquitetando um novo plano, e eles ficam revoltados ao saber que o líder Giovanni foi derrotado em Viridian. Acabe com eles e siga para norte para encontrar o cientista que roubou a Sapphire. Após derrotá-lo, ele lhe entregará a pedra. Volte para a One Island e entregue-a para o Celio. Com as duas pedras preciosas, ele consegue conectar o computador ao sistema da Lannete no continente de Hoenn. Finalmente, agora você pode realizar trocas com as versões Ruby & Sapphire.







As Lendas Pokémon

Durante o jogo você conhece todos os tipos de Pokémon, fracos e fortes. Mas existem alguns que são únicos: se você derrotá-los, eles não voltarão! São as grandes lendas Pokémon, e LeafGreen e FireRed estão repletas delas! Não é uma tarefa fácil capturá-las, portanto leve monstrinhos que possam paralisar ou adormecer o oponente, equipe-se com muitas Ultra Balls e torça, torça muito! Lembre-se de salvar seu progresso antes de tentar pegá-los. Se você matá-los por acidente, basta um Reset e você pode tentar novamente.

Articuno

O pássaro lendário das montanhas geladas. O Articuno se esconde no lugar chamado Seafom Island. Para chegar lá, vá para Fuchsia e surfe para sul, depois para oeste. Lá existe uma caverna gelada. A lenda está no andar mais profundo, e para chegar até ele você precisará interromper as correntes aquáticas derrubando as pedras por buracos nos outros níveis. Com a água mais calma, basta surfar até onde Articuno está esperando.

Zapdos

Ele está na Power Plant. Para chegar até lá, voe para o Centro Pokémon que há perto da entrada do Rock Tunnel, a nordeste do continente de Kanto. Ao chegar lá, siga para norte até encontrar uma área com água. Use a técnica Surf e siga para sul através do riozinho. Você logo chegará na Power Plant. Pokémon elétricos estão por todo lugar. Vasculhe todo o local, pois Zapdos, o pássaro lendário dos raios e trovões, te espera perto da saída.

Moltres

Que lugar mais apropriado para o pássaro lendário das chamas do que um vulcão? Este é o único lendário em um local diferente do game original. Para encontrar Moltres, pegue o barco no porto de Vermillion e vá para a One Island. Traga consigo monstrinhos que saibam as técnicas Rock Smash e Strength. Ao chegar lá, vá para leste até chegar na praia. Depois siga direto para norte até chegar no Mt. Ember. Você deve entrar na caverna que fica do lado esquerdo da montanha. Depois é só seguir sempre para norte e para o topo, pois lá estará Moltres, pronto para ser desafiado.



Raikou, Entei e Suicune

Lendas originárias do continente de Johto, e você encontrará apenas uma delas no seu jogo. Qual delas vai depender do Pokémon escolhido no início. Se foi o Bulbasaur, o lendário é o Entei. Se foi o Squirtle, encontrará Raikou. E se a sua escolha foi Charmander, Suicune dará o ar da sua graça. De qualquer forma, primeiro é preciso você vencer a Elite dos Quatro. Depois disso, a fera lendária do seu jogo ficará rondando pelo continente, no mesmo esquema que o Latios na Ruby e a Latias na Sapphire ou os lendários em GSC. É a sua chance de encontrá-la em qualquer área gramada do continente!

Mewtwo

O todo-poderoso Pokémon Psíquico. Após destruir a Pokémon Mansion em Cinnabar, onde foi criado por cientistas a partir do DNA do lendário Mew, ele fugiu para a Cerulean Cave. Se estiver disposto a capturá-lo, prepare o seu time mais forte, pois o lugar é um dos mais perigosos de Kanto, com pokés entre os níveis 40 e 70. Além disso, você só estará apto a entrar na caverna se possuir a National Dex e ter habilitado as trocas com Ruby/Sapphire.

A Cerulean Cave se localiza à norte da cidade de Cerulean. Atravesse a Nugget Bridge e surfe para sul através do rio que está à esquerda. Logo você verá a entrada da caverna. Lá dentro, siga para oeste pela água até encontrar uma parte onde é possível voltar para o solo. Siga pela direita e suba na segunda escada que encontrar. Você se encontrará num labirinto de pedras. Vire na primeira entrada e siga pelo caminho sem quebrar nenhuma pedra com Rock Smash. Você encontrará uma escada no final. Desça através dela e você verá outra escada. Desça novamente e você chegará ao andar mais profundo.

Agora é só seguir pelo único caminho até uma parte com água, Surfe novamente até a parte onde Mewtwo te espera. Essa é a sua chance de capturar um dos mais poderosos pokémon de todos os tempos!

TMs, HMs e Move Tutors

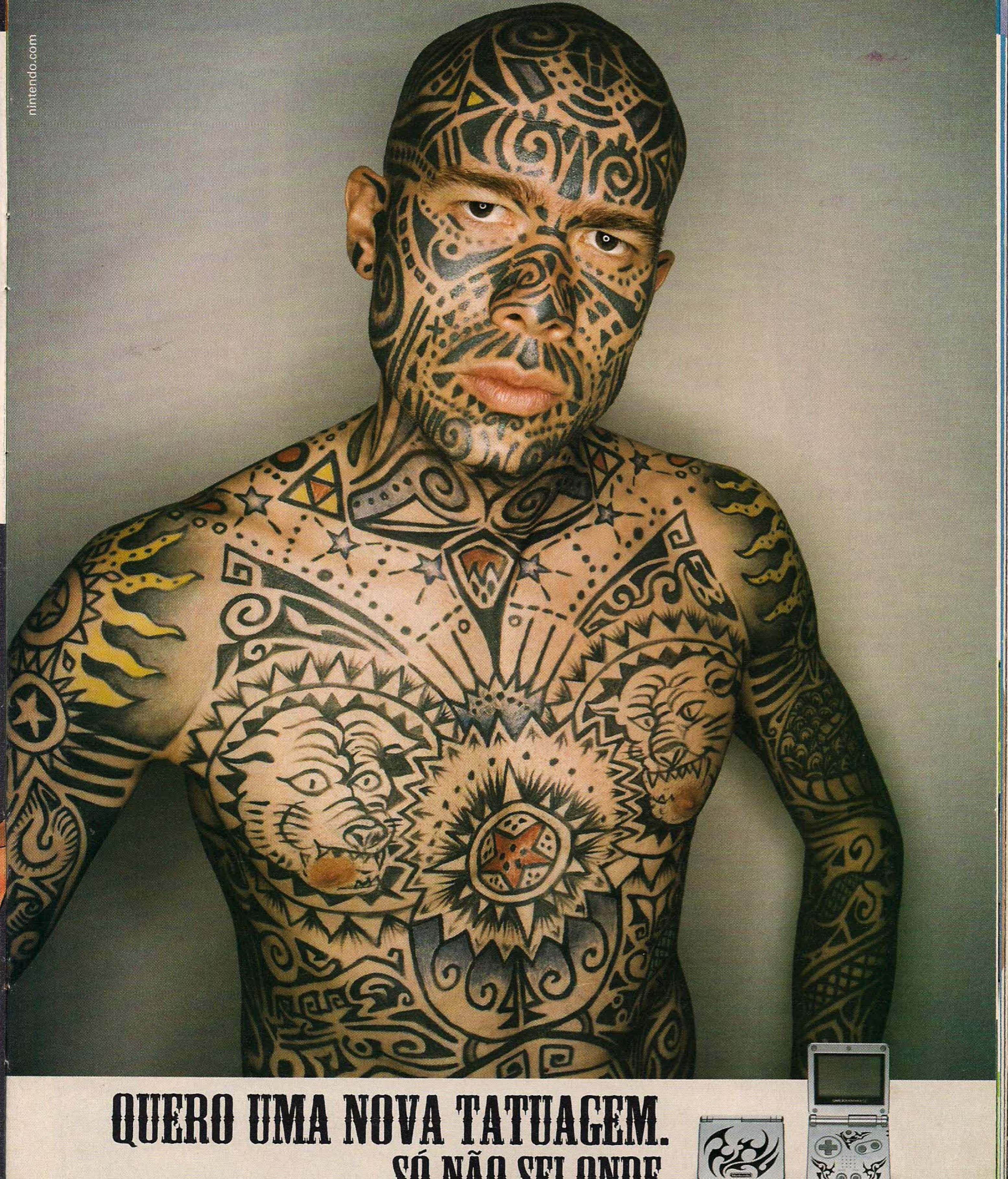
Durante o jogo você encontrará diversos itens e pessoas que ensinam habilidades para os seus Pokémon. Eles são os TMs, HMs e Move Tutors. Os dois primeiros são velhos conhecidos dos jogadores dos games originais. Mas fique atento: em FRLG as habilidades ensinadas por algumas das HMs é diferente das ensinadas em RBY. Confira a lista abaixo para ficar por dentro do que cada um deles ensina.



NÚMERO	ATAQUE	LOCAL
TM01	Focus Punch	Silph Co.
TM02	Dragon Claw	Victory Road
TM03	Water Pulse	Cerulean Gym
TM04	Calm Mind	Saffron Gym
TM05	Roar	Mt. Moon/ Celadon Dept. Store
TM06	Toxic	Fuchsia Gym
TM07	Hail	Victory Road
TM08	Bulk Up	Silph Co
TM09	Bullet Seed	Mt. Moon
TM10	Hidden Power	Pokémon com Pick Up
TM11	Sunny Day	Safari Zone Área 2
TM12	Taunt	Rocket Hideout
TM13	Ice Beam	Game Corner
TM14	Blizzard	Celadon Dept. Store
TM15	Hyper Beam	Celadon Dept. Store
TM16	Light Screen	Topo do Celadon Dept. Store
TM17	Protect	Power Plant
TM18	Rain Dance	Route 15
TM19	Giga Drain	Celadon Gym
TM20	Safeguard	Topo do Celadon Dept. Store
TM21	Frustration	Rocket Hideout
TM22	Solarbeam	Cinnibar Mansion
TM23	Iron Tail	Game Corner
TM24	Thunderbolt	Game Corner
TM25	Thunder	Power Plant
TM26	Earthquake	Viridian Gym
TM27	Return	Guarita da Route 12
TM28	Dig	Celadon Dept. Store, Cerulean City
TM29	Psychic	Saffron City
TM30	Shadow Ball	Game Corner
TM31	Brick Break	S.S. Anne/ Celadon Dept. Store
TM32	Double Team	Safari Zone Área 4
TM33	Reflect	Celadon Dept. Store
TM34	Shock Wave	Vermillion Gym
TM35	Flamethrower	Game Corner
TM36	Sludge Bomb	Rocket Warehouse
TM37	Sandstorm	Victory Road
TM38	Fire Blast	Cinnabar Gym
TM39	Rock Tomb	Pewter Gym
TM40	Aerial Ace	Route 9
TM41	Torment	Silph Co.
TM42	Facade	Memorial Pillar (Five Island)
TM43	Secret Power	Celadon Dept. Store
TM44	Rest	S.S. Anne
TM45	Attract	Celadon Dept. Store/ Route 24
TM46	Thief	Mt. Moon
TM47	Steel Wing	Safari Zone Area 4
TM48	Skill Swap	Route 12
TM49	Snatch	Rocket Hideout
TM50	Overheat	Victory Road
HM01	Cut	S.S. Anne
HM02	Fly	Casa na saída oeste de Celadon
HM03	Surf	Prêmio da Safari Zone
HM04	Strength	Fuchsia
HM05	Flash	Route 2
HM06	Rock Smash	Ember Spa (One Island)
HM07	Waterfall	IceFall Cave (Four Island)

MOVE TUTORS	
Counter	Celadon Department Store, 3º Andar
Blast Burn	Two Island. Apenas Charizard
Body Slam	Four Island
Dream Eater	Viridian City
Double-Edge	Saída da Victory Road
Explosion	Mt. Ember
Frenzy Plant	Two Island. Apenas Venusaur
Hydro Cannon	Two Island. Apenas Blastoise
Mega Kick	Mount Moon, Rota 4
Mega Punch	Mount Moon, Rota 4
Mimic	Saffron City (entregue uma Pokédoll para a Copycat)
Rock Slide	Rock Tunnel
Seismic Toss	Pewter Museum
Softboiled	Celadon City
Substitute	Fuschia City
Swords Dance	Seven Island
Thunder Wave	Silph Co., 2º Andar




nintendo.com
QUERO UMA NOVA TATUAGEM.
SÓ NÃO SEI ONDE.
GAME BOY ADVANCE SP



CATWOMAN
HABILITAR AS GALERIAS DE IMAGENS 7, 8 E 9

Selecione a opção Comic, depois entre em Vault e digite a senha 1940.

WWE DAY OF RECKONING
USAR O GOLPE ESPECIAL DO ADVERSÁRIO

Para imitar o golpe especial do adversário basta pressionar ao mesmo tempo A+B+L+R. Esse movimento vai acabar com o lutador e deixá-lo humilhado.

Habilite as lendas da luta livre
Andre "O Gigante": complete o estágio 1 jogando no modo Story
Greg "O Marreta" Valentine: complete o estágio 2 jogando no modo Story
Brutus "O Barbeiro" Beefcake: habilite Andre, depois vença o WWE Sunday Heat's
Bret "O Batedor" Hart: complete a temporada vencendo o WMXX.

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION
TRUQUES ESPECIAIS

Selecione a opção Credits Movie e quando estiver assistindo aos créditos do jogo, faça uma das seqüências abaixo para habilitar o respectivo truque:
Invencibilidade: X + Z + R
Todas as melhorias: X + Y + L
Seleção de fases: X + Z + Y

MENU DE CHEATS

Conforme o jogador soma pontos no placar ele também vai destravando alguns itens bônus. Ao atingir 10 mil pontos todos os prêmios estarão liberados. Confira a ordem em que eles são ganhos:
Galeria de arte 1
Filme SGT. Candy
Galeria de arte 2
Galeria de arte 3
Câmera lenta
Todos os Upgrades
Permavision (visão scan ilimitada)
Morte instantânea
Invencibilidade
Deathstare (atire para qualquer lado e mate os inimigos)

SUNDAY HEAT'S

Bret "O Batedor" Hart: complete a temporada vencendo o WMXX.

STREET RACING SYNDICATE



ÁREA DE TRUQUES

Na tela de menu principal faça a seqüência ↑, ↓, ←, → para ir para a área de truques e digite uma das senhas a seguir para habilitar os segredos.
Carro de polícia (para o modo Arcade): GOTPOPO
Mazda RX-8 (para o modo Arcade): RENESIS
1996 Toyota Supra RZ: SICKJZA
1999 Mitsubishi Eclipse GS-T (para o modo Arcade): IGOTGST
2004 Toyota Celica GT-S (para o modo Arcade): MYTCGTS
Reparos gratuitos: FIXITUP
Decoração adesiva do Pac-Man: GORETRO
Policial amigo no modo Street (as três primeiras vezes que você for parado pela polícia, receberá apenas avisos para dirigir com cautela): LETMEGO

STAR WARS: BOUNTY HUNTER



SENHAS PARA TODOS OS CAPÍTULOS

1: SEEHOWTHEYRUN
2: CITYPLANET
3: LOCKDOWN
4: DUGSOPLENTY
5: BANTHAPOODOO
6: MANDALORIANWAY

PASSWORDS PARA TODAS AS MISSÕES

01: BEAST PIT
02: GIMMEMY JETPACK
03: CONVEYORAMA
04: BIGCITYNIGHTS
05: IEATNERFMEAT
06: VOTE4TRELL
07: LOCKUP
08: WHAT A RIOT
09: SHAFTED
10: BIGMOSQUITOS
11: ONEDEADDUG
12: WISHIHADMYSHIP
13: MOS GAMOS
14: TUSKENS R US
15: BIG BAD DRAGON
16: MONTROSSISBAD
17: VOSAISBADDER
18: JANGOISBADDEST

GALERIA DE ARTE CONCEITUAL:

R ARTISTS ROCK

TGC CARDS:

GO FISH

NASCAR 2005: CHASE FOR THE CUP
CÓDIGO MESTRE



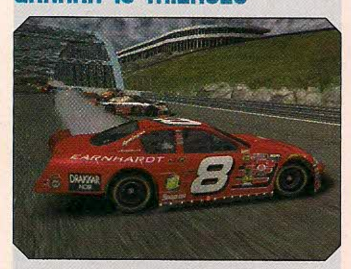
Vá para a tela Edit Driver, e digite a palavra Open no lugar de seu primeiro nome e Sesame no lugar do segundo nome. Essa ação destravará todos os bônus do jogo.



HABILITE O PILOTO DALE EARNHARDT SR.

Vá para a tela Edit Driver, e digite a palavra The no lugar de seu primeiro nome e Intimidator no lugar do segundo nome.

GANHAR 10 MILHÕES



Vá para a tela Edit Driver, e digite a palavra Walmart no lugar de seu primeiro nome e NASCAR no lugar do segundo nome. Saia da tela de nomes e volte para o menu principal. Vá novamente para a tela de nomes, apague a palavra Walmart e escreva qualquer outro nome com três letras. Deixe esta tela novamente e depois retorne para reescrever o nome Walmart e ganhar mais 10 milhões. Repita o esquema quantas vezes quiser.

CIRCUITO LAKESHORE DRIVE

Vá para a tela Edit Driver, e digite a palavra Walmart no lugar de seu primeiro nome e Exclusive no lugar do segundo nome.

PUYO POP FEVER



DAR O RESET

Durante o jogo, pressione e segure os botões A+B+X+Y e aperte Start.



HABILITAR POPOI

Complete o curso WakuWaku jogando na dificuldade Normal.

SHREK 2



SEGREDOS

Pause o jogo, entre na tela de Scrapbook e digite uma das seqüências abaixo.

Seleção de fases: ←, ↑, A, B, ←, ↑, A, B, ←, ↑, A, B, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑. As palavras That's what I call spreading joy vão aparecer na tela para confirmar o truque.



Todos os bônus do jogo: ←, ↑, A, B, ←, ↑, A, B, ←, ↑, A, B, X, B, X, B, X, B. Saia da tela de Scrapbook, use a opção Quit para voltar ao menu principal e selecione a opção Bonus.





Recuperar toda a energia: ←, ↑, A, B, ←, ↑, A, B, ←, ↑, A, B, ↑, →, ↓, ←, ↑. Um som confirma que o truque entrou.

Mil moedas: ←, ↑, A, B, ←, ↑, A, B, ←, ↑, A, B, B, B, B, B, B.

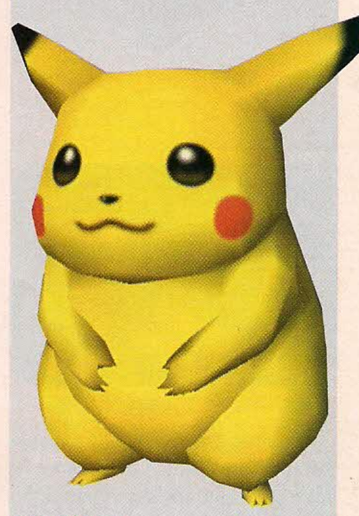
MISSION: IMPOSSIBLE OPERATION SURMA

SELEÇÃO DE FASES



Clique na opção Profiles, coloque o cursor sobre Jasmine Curry, pressione e segure os botões L+R+Y+X. Você retornará automaticamente para a tela de menu principal e a opção Levels estará disponível. Com este truque habilitado, o jogador poderá escolher qualquer área do jogo, mas não terá a opção de salvar o progresso.

POKÉMON COLOSSEUM



SEGREDOS

Chance extra para capturar os Shadows Pokémon

Se durante a batalha contra um treinador que possui um Shadow Pokémon você acabar matando a criatura antes de capturá-la, termine o desafio e volte para a área do mapa. Siga para desafiar novamente o mesmo treinador e ele lhe dará uma nova chance para capturar a mesma criatura. Faça isso quantas vezes forem necessárias.

LOCALIZAÇÃO DAS TIME FLUTES

1– Receba uma Time Flute como prêmio, logo depois da batalha contra Entei.

2 – Encontre uma Time Flute ao usar o U-Disk na nave espacial que está no The Under.

3 – Você ganha uma Time Flute ao chegar no topo da MT. Battle.

As Time Flutes purificam de imediato qualquer Shadow Pokémon.





SHINING FORCE: RESURRECTION OF THE DARK DRAGON



NOVA ROUPA PARA KHRIS:

vença a primeira batalha do capítulo 3. Depois pressione A próximo ao muro onde os Dark Elves foram vistos para encontrar o traje alternativo de Khris.

NOVA ROUPA PARA ANRI:

vença a segunda batalha do capítulo 3. Depois mantenha o botão A pressionado enquanto caminha pela montanha marrom, próxima da montanha cinza que se localiza a nordeste do mapa e encontre o traje alternativo de Anri.

NOVA ROUPA PARA TAO E NARSHA:



encontre todos os Cards e termine o jogo. Inicie uma nova aventura e vá falar com a mulher que está próxima ao local onde você achou Gong e receba os novos trajes.

YU-GI-OH! WORLD CHAMPIONSHIP TOURNAMENT 2004

TODAS AS CARTAS DO JOGO:

vença vinte vezes cada um dos seus oponentes, vá para a tela do menu principal e aperte: L, R, Select, A, B, ←, →, ↑, ↓ e Start. Acesse o seu inventário e todas as cartas estarão disponíveis.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 3



HABILITE METAL E FLASH:

vá para a tela onde aparece o título do jogo e pressione: R, R, L, L, B, B, L, R at the title screen. Um som confirmará que o truque foi acionado.

HABILITE METAL E FLASH:

vá para a tela onde aparece o título do jogo e pressione: R, R, L, L, B, B, L, R. Um som confirmará que o truque foi acionado.

MARQUE PONTOS FACILMENTE

Faça um grind em qualquer lugar e depois um back flip ou um front flip (↓ + R ou ↑ + R). Quando cair, mantenha o direcional para trás para aterrar a roda traseira (empinando a bike) e repita o procedimento anterior. Você conseguirá emendar as manobras e somará muitos pontos.

DEMIKIDS: DARK VERSION

PASSWORDS PARA TODOS OS DEMÔNIOS

Inimigo / Senha

Chot: Atlus

Ikonda: Dark

Lucifroz: Light

Pandora: Megami

Tensei: Starhair

DEMIKIDS: LIGHT VERSION

PASSWORDS

digite as senhas para ir direto aos desafios correspondentes.

Inimigo / Senha

Chot: ATLUS

Ikonda: LIGHT

Lucifroz: DARK

Pandora: MEGAMI

Starhair: TENSEI



YU-GI-OH! RESHEF OF DESTRUCTION

CÓDIGOS PARA HABILITAR TODAS AS CARTAS DO JOGO

Vá até a loja do Grandfather (duas telas para abaixo da praça do relógio) e siga para o computador (aquela pequena coisa preta do lado direito da sala). O game perguntará se você deseja inserir uma Password, pagando mil Domino. Escolha Yes e digite o código correspondente a carta para disponibilizá-la.

7 Colored Fish:	23771716
Abyss Flower:	40387124
Acid Crawler:	77568553
Acid Trap Hole:	41356845
Air Marmot Of Nefa:	75889523
Akakieisu:	38035986
Akihiron:	36904469
Alinsection:	70924884
Alligator's Sword:	64428736
All-Seeing Goddess:	53493204
Alpha The Magnet Warrior:	99785935
Amazon Of The Seasons:	17968114
Amazon Sword Women:	94004268
Ameba:	95174353
Amphibious Bugroth:	40173854
Ancient Brain:	42431843
Ancient Elf:	93221206
Ancient Jar:	81492226
Ancient One of the Forest:	14015067
Ancient Sorcerer:	36821538
Ancient Tool:	49587396
Ancient Tree of Enlightenment:	86421986
Ancient Water Turtle:	11714098
Angelwitch:	37160778
Ansatsu:	48365709
Anthrosaurus:	89904598
Anti Raigeki:	42364257
Aqua Dragon:	86164529
Aqua Madoor:	85639257
Aqua Snake:	12436646
Arlownay:	14708569
Arma Knight:	36151751
Armaill:	53153481
Armed Ninja:	09076207
Armored Lizard:	15480588
Armored Rat:	16246527
Armored Starfish:	17535588
Armored Zombie:	20277860
Axe of Despair:	40619825
Axe Raider:	48305365
Baby Dragon:	88819587
Barox:	06840573
Barrel Dragon:	81480460
Barrel Lily:	67841515
Barrel Rock:	10476868
Basic Insect:	89091579
Bat:	72076281
Battle Ox:	05053103
Battle Steer:	18246479
Battle Warrior:	55550921
Beaked Snake:	06103114
Bean Soldier:	84990171
Bear Trap:	78977532
Beast Fangs:	46009906
Beast King of the South:	99426834
Beast of Talwar:	11761845
Beastly Mirror Ritual:	81933259
Beautiful Beast Trainer:	29616941
Beautiful Headhunter:	16899564
Beaver Warrior:	32452818
Behegon:	94022093
Berfomet:	77207191
Beta the Magnet Warrior:	39256679
Bickuribox:	25655502
Big Eye:	16768387
Big Insect:	53606874
Big Shield Gardna:	65240384
Binding Chain:	08058240
Bio Plant:	07670542
Bite Shoes:	50122883
Black Dragon Jungle:	89832901
Black Illusion Ritual:	41426869
Black Luster Ritual:	55761792
Black Luster Soldier:	05405694
Black Pendant:	65169794
Black Skull Dragon:	11901678
Blackland Fire Dragon:	87564352
Bladefly:	28470714
Blast Juggler:	70138455
Blast Sphere:	26302522
Blocker:	34743446
Blue Eyes Silver Zombie:	35282433
Blue Eyes Ultra Dragon:	23995346
Blue Eyes White Dragon:	89631139
Blue Flame Kagemusha:	15401633
Blue-Eyes Toon Dragon:	53183600
Blue-winged Crown:	41396436
Bolt Escargot:	12146024
Bolt Penguin:	48531733
Bone Mouse:	21239280
Boo Koo:	68963107
Book of Secret Art:	91595718
Bottom Dweller:	81386177
Boulder Tortoise:	09540040
Bracchio-Raidus:	16507828
Brain Control:	87910978
Brave Scizzar:	74277583
Breath of Life:	20101223
Bright Castle:	82878489
Burglar:	06297941
Buster Blader:	78193831
Candle of Destiny:	47695416
Cannon Soldier:	11384280
Castle of Dark Magic:	00062121
Catapult Turtle:	95727991
Celtic Guardian:	91152256
Chakra:	65393205
Change of Heart:	04031928
Change Slime:	18914778
Charubin the Fire:	37421579
Chimera the Flying:	04796100
Chronolord:	61454890
Claw Reacher:	41218256
Clown Zombie:	92667214
Cockroach Knight:	33413638
Cocoon of Evolution:	40240595
Commencement Dance:	43417563
Contruct of Mask:	02304453
Corroding Shark:	34290067
Cosmo Queen:	38999506
Cosmo Queen's Prayer:	04561679
Crab Turtle8:	91782219
Crass Clown:	93889755
Crawling Dragon:	67494157
Crawling Dragon #2:	38289717
Crazy Fish:	53713014
Crimson Sunbird:	46696593
Crow Goblin:	77998771
Crush Card:	57728570
Curse of Dragon:	28279543
Curse of Millenium:	83094937
Curse of Tri-Horned Dragon:	79699070
Cursebreaker:	69666645
Curtain of the Dark:	22026707
Cyber Commander:	06400512
Cyber Raider:	39978267
Cyber Saurus:	89112729
Cyber Shield:	63224564
Cyber Soldier:	44865098
Cyber Soldier of Darkness:	75559356
Cyber-Stein:	69015963
Cyber-tech Alligator:	48766543

Dancing Elf:	59983499
Dark Artist:	72520073
Dark Assailant:	41949033
Dark Chimera:	32344688
Dark Elf:	21417692
Dark Energy:	04614116
Dark Gray:	09159938
Dark Hole:	53129443
Dark King of the Abyss:	53375573
Dark Magic Ritual:	76792184
Dark Magician :	46986414
Dark Magician Girl:	38033121
Dark Plant:	13193642
Dark Prisoner:	89558090
Dark Rabbit:	99261403
Dark Shade:	40196604
Dark Titan of Terror:	89494469
Dark Witch:	35565537
Dark-eyes Illusionist:	38247752
Darkfire Dragon:	17881964
Dark-Piercing Light:	45895206
Darkworld Thorns:	43500484
Deepsea Shark:	28593363
Deepsea Warrior:	24128274
Destroyer Golem:	73481154
Dharma Cannon:	96967123
Dian Keto the Cure:	84257639
Dice Armadilo:	69893315
Dig Beak:	29948642
Dimensional Knight:	37043180
Disk Magician:	76446915
Dissolverock:	40826495
Dokuroizo the Grim:	25882881
Dokurorider:	99721536
Doll of Demise:	91635482
Doma the Angel of Doom:	16972957
Doron:	00756652
Dorover:	24194033
Dragon Capture Jar:	50045299
Dragon Human:	81057959
Dragon Master Knight:	62873545
Dragon Piper:	55763552
Dragon Seeker:	28563545
Dragon Statue:	09197735
Dragon Treasure:	01435851
Dragon Zombie:	66672569
Dragoness the Wicked:	70681994
Dream Clown:	13215230
Drill Bug:	88733579
Droll Bird:	97973387
Drooling Lizard:	16353197
Dryad:	84916669
Dunames Dark Witch:	12493482
Dungeon Worm:	51228280
Eatgaboon:	42578427
Eldeen:	06367785
Electric Lizard:	55875323
Electric Snake:	11324436
Electro-whip:	37820550
Elegant Egotist:	90219263
Elf's Light:	39897277
Embryonic Beast:	64154377
Emperor of the Lance:	11250655
Empress Judge:	15237615
Enchanting Mermaid:	75376965
Eradicating Aerosol:	94716515
Eternal Draught:	56606928
Eternal Rest:	95051344
Exile of the Wicked:	26725158
Exodia of Forbidden:	33396948
Eyearmor:	64511793
Faceless Mage:	28546905
Fairy Dragon:	20315854
Fairy of the Fountain:	81563416
Fairy's Gift:	68401546
Faith Bird:	75582395
Fake Trap:	03027001
Feral Imp:	41392891
Fiend Kraken:	77456781
Fiend Reflection #1:	68870276
Fiend Reflection #2:	02863439
Fiend Sword:	22855882
Fiend's Hand:	52800428
Fiend's Mirror:	31890399
Final Flame:	73134081
Fire Eye:	88435542
Fire Kraken:	46534755
Fire Reaper:	53581214
Fire-eating Turtle:	96981563
Firegrass:	53293545
Firewing Pegasus:	27054370
Fireyarou:	71407486
Flame Cerebrus:	60862676
Flame Ghost:	58528964
Flame Manipulator:	34460851
Flame Swordsman:	45231177
Flame Viper:	02830619
Flower Wolf:	95952802
Flying Penguin:	05628232
Follow Wind:	98252586
Forest:	87430998
Fortress Whale:	62337487
Fortress Whale's Oath:	77454922
Frenzied Panda:	98818516
Frog The Jam:	68638985
Fungi of the Musk:	53830602
Fusionist:	01641882
Gaia the Dragon Ch:	66889139
Gaia the Fierce Knight:	06368038
Gale Dogra:	16229315
Garma Sword:	90844184
Garma Sword Oath:	78577570
Garnecia Elefantis:	49888191
Garoozis:	14977074
Garvas:	69780745
Gate Deeg:	49258578
Gate Guardian:	25833572
Gate Guardian Ritual:	56483330
Gate Sword:	46211326
Gatekeeper:	19737320
Gazelle the King of Dreams:	05818798
Gear Golem the Mover:	30190809
Gemini Elf:	69140098
Genin:	49370026
Giant Flea:	41762634
Giant Mech-soldier:	72299832
Giant Red Seasnake:	58831685
Giant Rock Soldier:	13039848
Giant Scorpion of Tundra:	41403766
Giganto:	33621868
Giga-tech Wolf:	08471389
Giltia the Dark Knight:	51828629
Goblin Fan:	04149689
Goblin's Secret Recover:	11868825
Goddess of Whim:	67959180
Gokibore:	15367030
Golgoil :	07526150
Gorgon Egg:	11793047
Grappler:	02906250
Graveyard & Hand:	27094595
Great Bill:	55691901
Great Mammoth of Graveyard:	54622031
Great Moth:	14141448
Great White:	13429800
Green Phantom King:	22910685
Greenkappa:	61831093
Griffore:	53829412
Griggle:	95744531
Gruesome Goo:	65623423
Guardian of the La:	89272878

Ninguém consegue segurar tantas cartas na mão de uma só vez, por isso você confere o restante da lista na próxima edição!



DONKEY KONGA

A festa não acaba nunca no GameCube

Há pouco mais de um ano, ficamos sabendo que a Nintendo havia lançado um acessório dos mais bizarros para o GameCube. "Só podia ser no Japão mesmo", pensamos, quando vimos aquele par de tambores de plástico que funcionava ligado a um game de nome engraçado: Donkey Konga. O tempo passou e esquecemos o assunto, imaginando que algo tão "estranho" jamais chegaria ao mercado ocidental.

Isso até nossa visita à E3 deste ano. Ficamos surpresos ao notar que a grande sensação da apresentação da Nintendo foi, justamente, o tal batuquezinho musical do Donkey Kong. Além do já conhecido Konga, outro game surgiu para fazer uso do brinquedo, o ainda mais surpreendente **DK: Jungle Beat**, previsto para 2005. Mas isto é assunto para outra edição da **Nintendo World**. O que importa agora é que **Donkey Konga** está finalmente chegando ao nosso GameCube. Temos que admitir que fomos um pouco preconceituosos em relação à idéia de usar um par de bongôs de brinquedo para jogar games. É diferente? Com toda certeza. Mas é diversão como há muito tempo não se via.

Gráficos	7.0
Som	10.0
Jogabilidade	9.0
Diversão	10.0
Replay	9.0

9.0 Nota Final

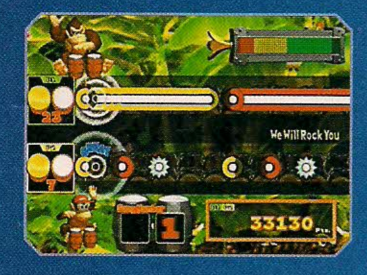
Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Nanco
Jogadores	1 a 4
Gênero	Musical

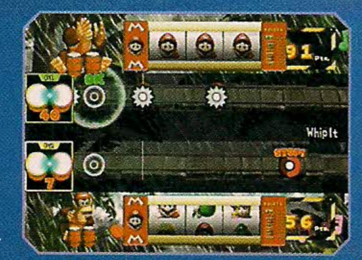
A experiência mais divertida do GameCube. Caso esteja cansado de games tradicionais, dê uma chance a este aqui. E não deixe de chamar os amigos!

OS HITS DA PARADA

A idéia básica de **Donkey Konga** é inspirada na onda "pump it up" que contaminou os fliperamas de todo o mundo. Para quem não conhece, é assim que são chamados os games musicais nos quais os jogadores precisam dançar ou pressionar botões conforme o ritmo de uma canção qualquer. Konga é assim, só que os botões estão embutidos neste par de tambores (as "congas"), que acompanham a embalagem do game. O objetivo é pressionar as teclas ou bater palmas conforme os símbolos aparecem na tela, de acordo com o ritmo da canção.

Um dos grandes trunfos de **Konga** é não limitar seu repertório às músicas-tema de jogos e desenhos animados (como a versão japonesa), nem sempre tão interessantes





para o público geral. A versão ocidental traz 33 faixas, que vão desde temas eruditos como as famosas Turkish Marsh e Hungarian Dance 5# in G Minor (você com certeza as conhece), a clássicos do rock'n' roll como Louie Louie, We Will Rock You e Wild Thing. Mas não são só velharias. Há espaço para rock novinho em folha, de bandas como Blink 182 e The Mighty Might Bosstones, e outras não tão novas de Jesus Jones, B-52's e Stray Cats. O único porém, é que as músicas não são interpretadas pelos artistas originais. Algumas claramente parecem versões de karaokê, o que pode desagradar aos fãs puristas. Mas, de um modo geral, nem dá para notar a diferença. Na hora do batuque, você estará tão concentrado na telinha que nem prestará atenção na voz do cantor.

Mestre das batucadas

Domine a fina arte da música percussiva

Para se dar bem em Donkey Konga, é preciso ter ritmo. Os símbolos coloridos vão passando da direita para a esquerda, no sentido horizontal, conforme o andamento da música. Os golpes precisam ser executados no momento em que o símbolo colorido atravessa um anel transparente do lado esquerdo da tela. Quanto melhor seu timing, mais pontos você ganha. Jogando com o controller, é a mesma coisa. Veja os comandos abaixo.

SÍMBOLO	NOS TAMBORES	NO CONTROLLER
	tambor esquerdo	alavanca de controle
	tambor direito	botão A, B, X, Y ou alavanca C
	2 tambores ao mesmo tempo	alavanca e botão ao mesmo tempo
	palma	botão L, R ou Z
	golpes repetidos	golpes repetidos

MELHOR QUE O CARLINHOS BROWN

Donkey Konga tem três níveis de dificuldade gradativos, para qualquer um poder se divertir. Você escolhe qual música tocar e em qual nível de dificuldade quiser, o qual é determinado pela quantidade de notas e a velocidade com que elas passam pela tela. É preciso acertar uma certa quantidade de notas em cada música para conseguir "passar de fase" e concluir o estágio.

Assim que o tema começa, símbolos coloridos atravessam uma trilha. O jogador precisa pressionar os tambores conforme a combinação indicada (veja quadro abaixo). Se atingir a nota, ganha-se uma avaliação ("Ok" ou "Great"), algumas moedas e o medidor no canto superior da tela vai se enchendo. Seu objetivo é conseguir aumentar o medidor até ultrapassar o limite definido para aquela música. Se conseguir dar conta dos vários movimentos em seqüência, é formado um combo, e mais pontos são acumulados no final da música. Se errar a nota ("Bad" ou "Miss"), o combo é cortado e é preciso iniciar outro. A batucada rola até o final da música: se conseguir concluí-la, você ganha como prêmio as moedas que conseguiu acumular. Elas podem ser usadas para comprar mais músicas, minigames e efeitos sonoros divertidos.

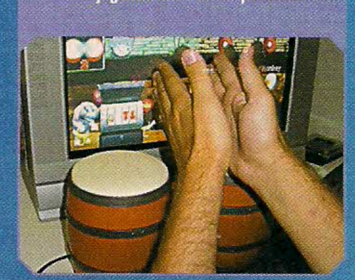
Mas é no modo Multiplayer que todo potencial de Donkey Konga aparece. Jogar o game com mais três amigos é uma das experiências mais divertidas que tive em um console Nintendo (e olha que já foram muitas!) Pena que poucas pessoas terão a chance de juntar quatro pares de tambores em um único local, já que eles não são lá muito baratos. A solução para isso é jogar com o próprio controller do GameCube, mas aí não é tão bacana quanto estapear as congas.

Pelo menos, é uma alternativa para quem quer se divertir com a galera. Para quem nunca jogou um game musical, essa brincadeira pode parecer uma maluquice desnecessária. Antes de definir sua opinião, deixe o preconceito de lado e dê uma chance a Donkey Konga. A idéia de batucar em um tamborzinho é aparentemente ridícula (experimente ver alguém jogar uma música mais rápida - é um sarro), mas diverte que é uma beleza. Jogue e comprove.

Pablo Miyazawa



O jogo permite que você ajuste a sensibilidade do microfone. Isso ajuda quando você está jogando com várias pessoas.



Parada de sucessos

O que rola na discoteca de Donkey Konga

Estas são as músicas que podem ser tocadas em Donkey Konga. Ao lado de cada uma está o nome do intérprete mais famoso, que nem sempre é o compositor. Vale lembrar também que as versões do game são adaptações e não são tocadas pelos artistas originais. Infelizmente, são "só" 33 músicas. Se quiser mais, aguarde Donkey Konga 2, que logo sai no Japão cheio de faixas diferentes.

"All the Small Things" – Blink 182
"Busy Child" – The Crystal Method
"Dancing in The Street" – Marvin Gaye
"Hungarian Dance #5 in G Minor" – Johannes Brahms
"I Think I Love You" – Perry Como
"Like Wow" – Leslie Carter
"Louie Louie" – The Kingsmen
"On the Road Again" – Willie Nelson
"Oye Como Va" – Santana
"Para Los Rumberos" – Tito Puente
"Right Here Right Now" – Jesus Jones
"Rock Lobster" – B-52's
"Rock This Town" – Stray Cats
"Shining Star" – Earth, Wind and Fire
"Sing Sing Sing (with a Swing)" – Benny Goodman
"Stupid Cupid" – Connie Francis
"The Impression That I Get" – The Mighty Might Bosstones
"The Loco-Motion" – The Ventures
"Turkish March" – Wolfgang Amadeus Mozart
"We Will Rock You' - Queen
"What I like About You" – The Romantics
"Whip It" – Devo
"Wild Thing" – The Troggs
"You Can't Hurry Love" – The Supremes

TEMAS DE GAMES E MEDLEYS

"DK Rap"
"The Legend of Zelda Theme"
"Mario Bros Theme"
"Donkey Konga Theme"
"Pokemon Theme"
"Kirby: Right Back at Ya"
"Diddy's Ditzies"
"Bingo"
"Campire Medley"



SÓ NA BATUCADA

No ritmo de *Donkey Konga*, a equipe da *Nintendo World* conta o que achou do game. As opiniões nem sempre combinam...



"Vai dizer que você nunca teve a curiosidade de jogar um daqueles games de dança, mas não se arriscou por ter vergonha de fazer feio na frente de um monte de gente? Aqui você não precisa ter medo. Donkey Konga é um daqueles jogos simples, em que você se senta, joga, compete com seus amigos, se diverte e quer repetir a dose. Mesmo que você seja meio tímido e sinta uma ponta de vergonha de jogar e fazer feio, você acabará caindo na gargalhada com os seus erros, com a falta de coordenação do seu amigo, com o pessoal tentando atrapalhar o jogador que está ganhando..."

Eric Araki



"A primeira vez que vi Donkey Konga em ação, achei a brincadeira meio ridícula. Parecia ser mais legal para quem assistia, do que para quem jogava. Mas eu estava enganado. Como em todos os jogos desse estilo – que utilizam um acessório para medir o desempenho do jogador – o importante é o ritmo e a noção de tempo. Mas até quem é meio duro de cintura (como eu) pode aprender rapidinho a batucar nos bongos de DK. E acredite: este é um game que fica cada vez mais divertido a cada jogada."

Eduardo Trivella



"Já pensou em tocar dois bongôs e bater palmas ao ritmo de uma versão latina do tema do Super Mario? Ou batucar em músicas como "All The Small Things" do Blink 182 ou "Whip It" do Devo? Em fazer malabarismos com bananas usando um bongô como controle? Colocar aquele seu amigo descoordenado ou algum parente chato para vê-lo errar tudo e morrer de rir? É por essas e outras que Donkey Konga é divertidíssimo. Mais ainda, se tiver alguém do seu lado para tirar sarro."

Daniel Nieuwenhuizen



"Entrar no ritmo de Konga é a maior moleza. Sou músico, mas nunca me dei bem em games musicais. Com este game foi diferente. É fácil começar, simples de aprender e complicado de parar! O tamborzinho é perfeito como joystick e virou nosso objeto de desejo aqui da redação. Todo mundo quer dar uma batucada, mas tem que entrar na fila. Tome nota do que estou dizendo: não há nada mais divertido que jogar com um monte de gente junta. Esqueça Mario Kart e Smash Bros. Melee. Este é o melhor game Multiplayer para o GameCube."

Pablo Miyazawa



"Estou contagiado pela batucada nos bongôs. Mas confesso que preciso desenvolver meu ritmo musical e minha coordenação motora antes de sair fazendo shows em público. Gostei do repertório e da possibilidade de desafiar um outro aspirante a timbaleiro. Alguns níveis são muito fáceis e lentos, daí você acha que pode debulhar uma seqüência com mais notas e acaba se enrolando."

Ronny Marinoto



"Donkey Konga despertou em mim sentimentos inferiores. Depois de jogar pela primeira vez, me tornei o egoísmo em pessoa. Não queria que ninguém chegasse perto dos tambores. Sentia inveja de quem estava jogando. Queria a qualquer preço batucar mais um pouquinho. Pode ter certeza, vou fazer o que for preciso para ter um desse em casa... pra mim... só pra mim...! My preciiiooous!!"

Beatriz Sant'Ana





"Eu vi o DK pela primeira vez na E3 de maio. Já achei meio bobinho lá. Aqui, na redação, então, percebi como ele pode ser chato. Um monte de homem barbado batendo palmas e tocando os bongôs no meio do ambiente de trabalho? Um horror. E o pior é que nem dá para usar o jogo a fim de melhorar sua coordenação motora musical. Para não dizer que o jogo é 100% ruim, ainda tem umas músicas legais. E, talvez, (eu disse talvez) se não tivesse as palmas, ainda dava pra se salvar. Ou seja, joguinho para criança que está aprendendo a coordenar seus movimentos. Fuja."

Marcelo Barbão



Street Racing Syndicate

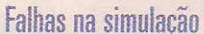
O filme Velozes e Furiosos pisou tão fundo no acelerador que alguns games estão no seu embalo. A idéia dos rachas é muito bem aproveitada nos videogames, já que no mundo virtual das corridas ilegais ninguém morre (a menos que seja de desgosto). **Street Racing Syndicate** põe mais gasolina no tanque dos jogadores, que ganham uma nova chance de experimentar carros turbinados com o famoso NOS (Nitrous Oxide System).

Gráficos	8.0
Som	7.5
Jogabilidade	7.0
Diversão	7.0
Replay	7.0
7.0	Nota Final
Produtora	Namco
Desenvolvimento	Eutechnyx
Jogadores	1 ou 2
Gênero	Corrida

Apresenta algumas novidades e diversão razoável. Quem sabe na próxima versão!

Sem destino!

Syndicate não é muito diferente de **Need For Speed Undergroud**, principalmente quando o assunto é o visual. O brilho exagerado e o tipo de iluminação que vimos em **NFSU** também aparecem em **SRS**, tornando os cenários de muito parecidos com o do outro. O objetivo aqui é ser o melhor piloto de rua, se arriscar, ganhar popularidade e respeito entre os corredores, comprar novos carros e equipá-los.



Mas **SRS** tem uma vantagem: a liberdade de rodar pela cidade e fazer qualquer caminho. Durante esses passeios, basta localizar um outro rachador (eles são indicados por uma seta verde no radar), colar na traseira do carro e provocá-lo com a luz alta. O desafio é iniciado imediatamente e o vencedor leva o dinheiro da aposta. Cada prova é realizada em um circuito diferente, definido por um conjunto de ruas da cidade. Rodando pelo bairro o jogador encontra pontos movimentados onde a galera se reúne para disputar rachas e ali pode participar dos pegas para ganhar status. São mais de quarenta carros no jogo, todos cópias de modelos reais de diversas marcas. Três cidades dos Estados Unidos estão no roteiro dos rachas: Los Angeles, Philadelphia e Miami.

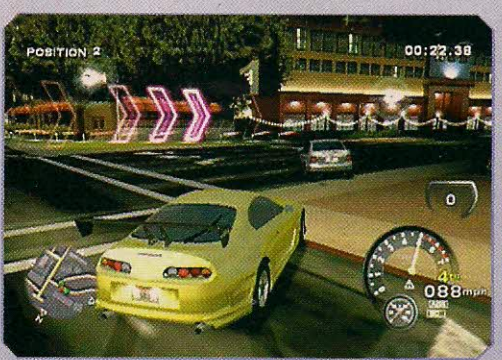


Existem vias expressas que levam para desafios isolados e se você não tomar cuidado pode acabar queimando um tanque inteiro de gasolina rodando sem destino. Além do modo principal em que o jogador desenvolve uma carreira completa de corredor, existe a modalidade Arcade para eventos mais curtos e rápidos e o Multiplayer para até dois jogadores com a tela dividida na horizontal.

Falhas na simulação

SRS vai muito bem em diversos aspectos, mas quando você assume o volante do carro e começa a acelerar, vem o desapontamento com a pouca sensação de velocidade. No velocímetro os números passam de 100 Mph (milhas por hora, o que representa mais de 140 Km/h), mas o jogador fica com a impressão de que nem engatou a terceira marcha. A jogabilidade não é ruim, mas se tivessem caprichado um pouco no item sensação de velocidade, o game ganharia muitos pontos. Daí você resolve pressionar o botão que libera o nitro para o motor e mais uma vez se decepciona, mas agora é com o efeito tosco de distorção do cenário. Mais parece o gás escapando de uma garrafa de refrigerante. Quando acontece uma batida de frente contra um muro ou outro tipo de construção, o carro faz um movimento duro, de impacto seco.

Ronny Marinoto







Second Sight

Second Sight leva os jogadores à história de John Vattic, um cara que desperta em uma sala de operação com a cabeça raspada. Ele não se lembra de nada, mas descobre que possui estranhos poderes mentais, no mesmo estilo de **Psi-Ops**. O personagem tem uma série de habilidades sobrenaturais que utiliza para acabar com os inimigos. Assim, além de atirar com um arsenal bacana de armas, ele ainda pode mover objetos sem tocá-los e tornar-se invisível aos olhos dos inimigos. Como ele adquiriu essas habilidades e o que está fazendo em uma violenta missão na Sibéria é o grande mistério que você terá que descobrir.

Desenvolvido pela Free Radical, que trabalhou em jogos como **Time Splitters** e **GoldenEye** para o Nintendo 64 quando ainda era um departamento da Rare, **Second Sight** é um game de ação com o mesmo estilo de tiro que tornou a empresa famosa. Só que apesar disso, o game traz novos elementos e tenta deixar de lado um pouco dos tradicionais clichês de jogos do mesmo estilo. O game traz uma história complexa, bem elaborada e com reviravoltas, além de adicionar novos elementos a jogabilidade tradicional.



Second Sight tem gráficos detalhados e dispõe de diversos ângulos de visão combinando estilos de jogo diferentes, mas como nada é perfeito o game tem alguns probleminhas: a animação é um pouco travada, os personagens são artificiais e o som não empolga.

Renato Siqueira





Gráficos	7.0
Som	6.5
Jogabilidade	7.5
Diversão	7.5
Replay	6.0
Nota Final	7.5
Produtora	Codemasters
Desenvolvimento	Free Radical Design
Jogadores	1
Gênero	Tiro

É uma boa pedida para quem se cansou do estilo pseudo-realista de Metal Gear Solid.

Boktai 2: The Solar Boy Django

Por Daniel Van Nieuwenhuizen Jr

Pegue um bronze com a seqüência do jogo solar da Konami

Boktai foi um dos jogos mais inovadores lançados nos últimos tempos. Vindo diretamente da cabeça de Hideo Kojima, o homem que idealizou **Metal Gear**, ele contava a história de um garoto em sua luta contra diversos mortos-vivos. E o que tem demais nisso, você pergunta? Simples: o cartucho trazia um sensor solar e obrigava o jogador a ficar em lugares ensolarados para sua arma ficar mais poderosa e se livrar dos inimigos.



Não precisa nem perguntar se o game foi celebrado e ganhou uma legião de fãs. Por isso mesmo a continuação, **Boktai 2: Solar Boy Django**, chega agora, um ano depois do original.

Gráficos	9.0
Som	8.0
Jogabilidade	9.0
Diversão	8.5
Replay	8.5
Nota Final	**8.5**
Produtora	Atari
Desenvolvimento	Bandai
Jogadores	1 a 4
Gênero	Multiplayer

Comentário: É bom preparar seu protetor solar se quiser chegar ao fim e acabar com seus inimigos.

Maior, mais bonito e melhorado

As coisas começam quando uns mortos-vivos mal encarados resolvem invadir a cidade de San Miguel, que no passado, foi conhecida por cidade-sol. O caçador de vampiros mais renomado foi derrotado e as pessoas já perderam a esperança. Sentiu o problema, né? Então cabe a você, no papel de Django, pegar a Gun Del Sol e caçar todos aqueles mortos-vivos e vampiros que foram responsáveis pela morte de seu pai.

As fases agora estão muito maiores e cheias de elementos para explorar, o que fará você passar um bom tempo andando de um lado para o outro explorando tudo. Mais impressionante: isso não será irritante, pois o sistema é muito bom e funciona de forma eficiente, mesmo na hora de resolver os quebra-cabeças mais chatos.

A equipe de produção também conseguiu adicionar mais elementos de RPG ao game, para dar uma profundidade maior aos antigos elementos. Por sorte, essa adição funciona muito bem e dá uma sensação de crescimento e evolução muito boa. Dá vontade de ficar caçando mortos-vivos sem parar para acumular pontos e se tornar superpoderoso, no estilo **Castlevania**.

Os ambientes estão muito bem construídos e maiores que os originais, como também as missões. Se você achou o primeiro jogo muito curto, vai preferir este aqui.

Com a Sol de Vice, você pode energizar uma infinidade de novas armas.

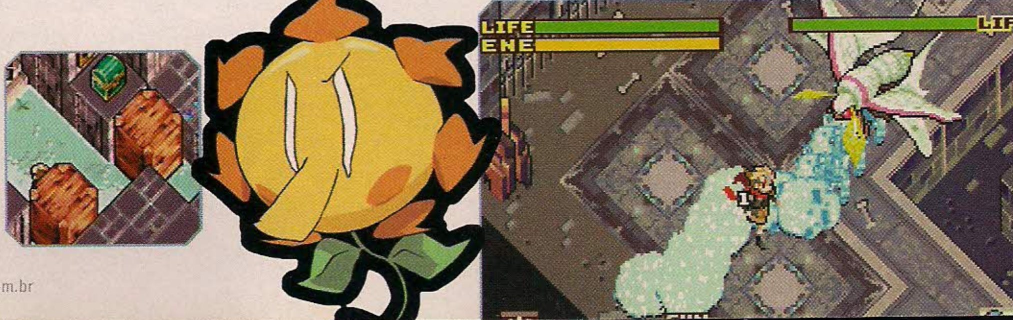


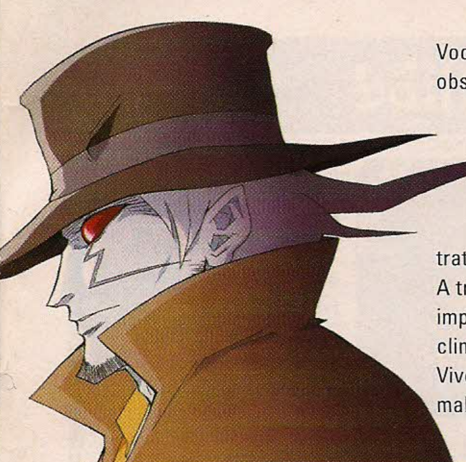




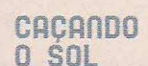








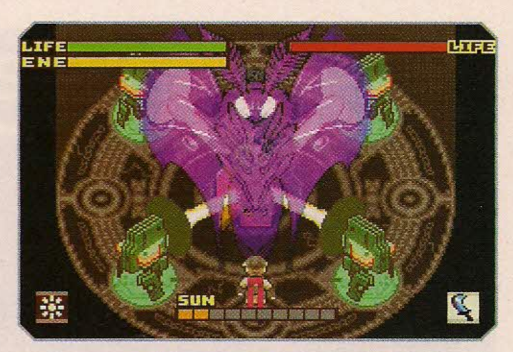
Você ficará meio boquiaberto observando todos os detalhes, animações, movimentos e cenários, tudo muito bonito e trabalhado com cuidado, ainda mais quando se trata de um jogo 2D.
A trilha sonora, apesar de não impressionar, combina bem com o clima de "O Retorno dos Mortos Vivos", com influências animalescas. Os efeitos sonoros são muito divertidos e me fizeram ficar de olho na telinha o tempo inteiro.



No primeiro **Boktai** o sol era essencial em alguns momentos, mas durante boa parte da partida ainda era possível usar aquele "jeitinho brasileiro" para se dar bem sem precisar ficar torrando. Em **Boktai 2** os inimigos estão bem mais fortes, o que torna a energia solar essencial ao progresso. Os chefes são os destaque e é impossível vencê-los sem ajuda do calor e da luz, já que a purificação não ocorre sem a ajuda da iluminação. Já deu para perceber que o sol ainda é seu maior aliado, não? Principalmente agora que ele ganhou muito mais funções, graças à grande variedade de armas. Fora a pistola Gun Del Sol usada no original, agora existem muitas outras armas para acabar com as hordas do mal: lanças, martelos e muito mais, totalizando por volta de 60 armas. Essa variedade toda é garantida pelo Sol de Vice, uma luva que permite energizar qualquer equipamento com luz solar. Isso sem contar que é possível fundir as armas em um "SolarSmith", o ferreiro de armas solares. Também existe a possibilidade de jogar em dias chuvosos e escuros, mesmo que seu estoque de energia solar esteja completamente esgotado. Mas não pense que **Boktai 2** vai facilitar as coisas: para substituir o sol, você pode pegar um empréstimo - chamado de Dark Loan - em uma espécie de banco. Mas é bom ficar esperto e de olho na previsão do tempo para o dia seguinte, já que não é muito recomendável atrasar o pagamento de sua dívida.
Os jogadores noturnos vão ter que passar o dia estocando os poderes para se divertirem depois e se não fizerem isso, correm o sério perigo de não progredirem ou ficarem devendo no banco.



Se você ficava incomodado de jogar no sol, principalmente por causa da visão ofuscada e dos reflexos indesejáveis na telinha do GBA, provavelmente vai ficar bem feliz quando isso acontecer durante uma partida de Boktai 2. E ainda existe outro ponto positivo: depois de jogar muito tempo e ficar caçando os lugares mais iluminados, você vai estar com a pele bem queimada e pronto para conquistar as garotas. Ou garotos, sei lá...



























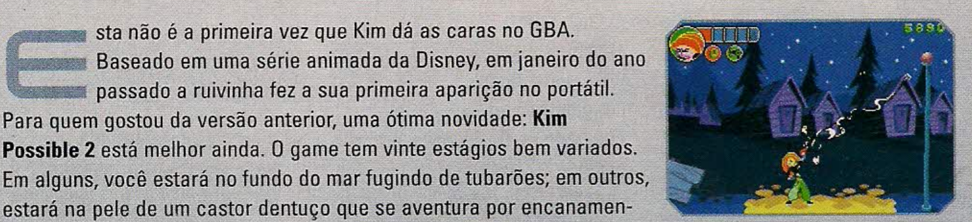
Kim Possible 2: Drakken's Demise



Hey Wade. I'm almost at Falsetto Jones's estate. Any news?

Esta não é a primeira vez que Kim dá as caras no GBA. Baseado em uma série animada da Disney, em janeiro do ano passado a ruivinha fez a sua primeira aparição no portátil. Para quem gostou da versão anterior, uma ótima novidade: **Kim Possible 2** está melhor ainda. O game tem vinte estágios bem variados. Em alguns, você estará no fundo do mar fugindo de tubarões; em outros, estará na pele de um castor dentuço que se aventura por encanamentos para salvar Kim. Preste atenção no caminho, já que existem diversos itens espalhados por aí. O maior ponto fraco do jogo são os inimigos, que não possuem nenhuma inteligência artificial. Apenas alguns golpes são suficientes para acabar com eles, já que continuam andando na sua direção. Os controles são tranqüilos, e você vai controlar Kim muito facilmente. Os gráficos, apesar de simples são bons, bem como os sons.

Juliana Fernandes



Gráficos	7.0	**7.0** Nota Final
Som	6.5	
Jogabilidade	7.5	
Diversão	6.5	
Replay	5.0	
Produtora	Disney Interactive	
Desenvolvimento	A2M	
Jogadores	1	
Gênero	Ação	

Divertido, mas simples e fácil demais. Você vai se enjoar depois de algumas horas.

Mario Pinball Land



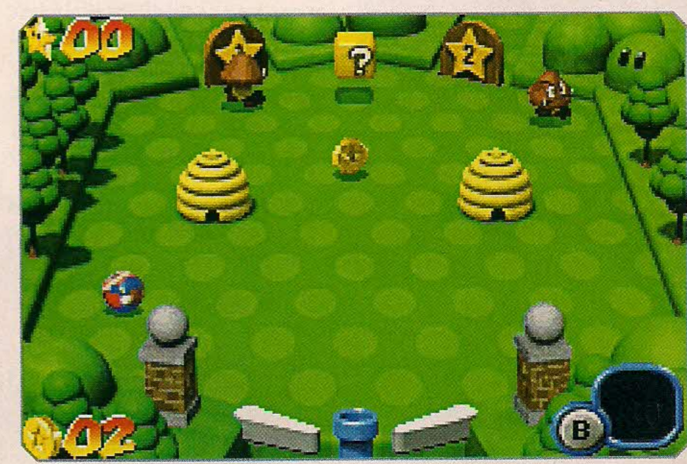
Mario já foi o anfitrião de várias festas. Nas horas vagas, gosta de jogar golfe, tênis e pilotar carts. Depois disso tudo, a única coisa que faltava para o nosso amigo bigodudo era fazer como o espinhudo Sonic e se transformar em uma bolinha de Pinball. Pela milésima vez (ou será que foram mais?), Mario terá que salvar a princesa Peach, aprisionada por Bowser. O único problema é que desta vez a princesa está em outra dimensão. Assim como em todos os outros games de Pinball, você controla os flippers e não pode deixar a bola cair. À medida que você vai marcando pontos e atingindo novas áreas, vai explorando mais e mais regiões do reino dos cogumelos. Você pode recolher moedas e estrelas, além de bater nos inimigos que estarão andando pela tela. Há ainda várias passagens secretas, repletas de moedas e inimigos. Os gráficos são excelentes, lembrando o estilo **Donkey Kong Country** de ser. A apresentação do game e alguns efeitos sonoros lembram o jogo **Super Mario 64** também. Fora isso, é mais um game de Pinball, que fará você passar horas quicando em Boos, Shyguys e companhia.

Juliana Fernandes

Gráficos	9.0	**8.0** Nota Final
Som	8.0	
Jogabilidade	7.0	
Diversão	7.0	
Replay	8.0	
Produtora	Nintendo	
Desenvolvimento	Fuse Games	
Jogadores	1	
Gênero	Pinball	

É complicado acertar os locais corretos, mas ainda assim é divertido.





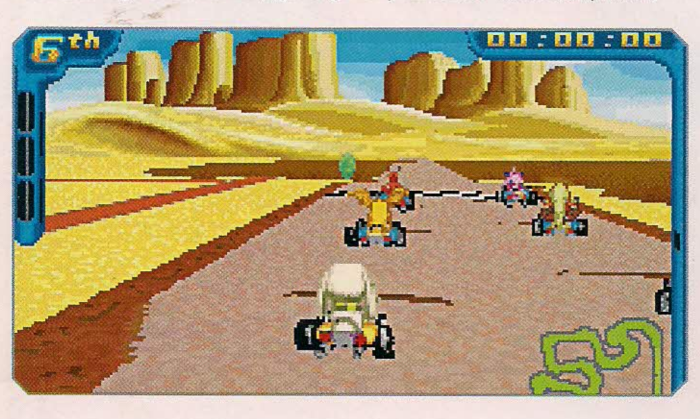
Digimon Racing

Os fãs de Pokémon podem reclamar o quanto quiserem. Pela terceira vez os monstros digitais invadem a casa dos monstrinhos de bolso. Como o próprio nome sugere, este é um game de corrida no mesmo estilo de **Mario Kart**. Para participar dessa disputa, você deve escolher entre 14 Digimon (sendo três deles secretos), como Agumon, Palmon e até mesmo o pequeno Salamon. Cada um tem uma habilidade que pode ser bem útil na hora de tirar aquele adversário mala de sua frente. Os personagens também podem digivolver durante a corrida, ganhando ainda mais habilidades. Ao todo são quinze pistas espalhadas pelo Digimundo, porém, nem todas estarão liberadas logo no início do jogo. O game possui três modos: Cup Race, Time Trial e Multiplayer. Neste último é possível fazer a conexão via Wireless Adapter ou com o bom e velho cabo Link. Os gráficos não são dos melhores. As pistas até que poderiam ser mais bem trabalhadas, mas isso não chega a ser preocupante. Os efeitos sonoros são bons, e os pilotos chegam até mesmo a falar durante os campeonatos. Vale uma tarde de jogo.

Juliana Fernandes

Gráficos	6.5
Som	7.0
Jogabilidade	8.5
Diversão	6.0
Replay	6.0
Nota Final	7.0
Produtora	Bandai
Desenvolvimento	Griptonite Games
Jogadores	1 a 4
Gênero	Corrida

Só faltava Ash e sua turma resolverem apostar corrida também...





Duel Masters: Sempai Legends

Duel Masters é mais um Card Game que quer roubar o trono de "mais jogado do Japão", atualmente pertencente à **Yu-gi-oh**. Por essas bandas, enquanto ele não tiver o apoio de um anime isso será uma missão (quase) impossível.



Mas tanto no Japão quanto nos States a história é outra, e tanto o anime quanto o Card Game vem ganhando território. O sistema de jogo está muito mais puxado para Magic do que para Yu-gi-oh: seu sistema necessita carregar mana para poder colocar os monstros em jogo - portanto quem já conhece um, se acostuma facilmente com o outro. Mas mesmo que seja um marinheiro de primeira viagem, você encontra um tutorial logo no início, mas que exigirá um inglês muito bom. Os gráficos são muito bons para a média dos jogos no estilo, e a musica não enjoa com tanta facilidade. A história é muito simples, como acontece com a maioria dos jogos que exigem colecionar cards ou monstros. Porém a atração principal sempre são as batalhas, e nisso o jogo não decepciona. Se **Duel Masters** vai ameaçar o reinado de **Yu-gi-oh**, só dando um tempo pra saber. Jogue e tire suas próprias conclusões.

Daniel Lima





Gráficos	6.0
Som	6.5
Jogabilidade	5.0
Diversão	7.0
Replay	8.0
Nota Final	7.0
Produtora	Atari
Desenvolvimento	Mistic Software
Jogadores	1 a 2
Gênero	RPG/Card Game

Mais um jogo na onda Yu-gi-oh ou uma ameaça real? Só o tempo dirá...



Megaman Battle Network 4 Red Sun/Blue Moon

Não existe produtora que goste mais de lançar continuações de jogos do que a Capcom. E a quarta versão do Megaman digital não fica muito atrás em relação às versões anteriores: o visual melhorou bastante, a música continua com a mesma qualidade conhecida pelos fãs, e os inimigos mantém o padrão de sempre. A sensação de que você já viu isso antes é inevitável, pois novas versões do jogo tem aparecido de ano em ano, e a versão 5 está prestes a sair no Japão. Ainda assim, há elementos de sobra para surpreender os fãs. A história ficou um pouco mais curta, mas deu lugar a um torneio bem mais interessante, que valoriza muito mais as lutas. O espírito Pokémon do jogo, o "temos que pegar os Chips", continua. Isso obriga aos jogadores trocar uns com os outros, para conseguir tudo com mais facilidade. Não que isso seja ruim, muito pelo contrário. A maior atração de **Megaman Battle Nework** é justamente os encontros com os amigos para lutas e trocas. Está na hora da Capcom meter o pé no freio, ou vai acabar ficando na mesmice, ao invés de fazer uma série muito boa.

Daniel Lima







Gráficos	7.0
Som	7.0
Jogabilidade	9.0
Diversão	7.5
Replay	9.0
Nota Final	8.0

Produtora	Capcom
Desenvolvimento	Capcom Studio 2
Jogadores	1 a 4
Gênero	RPG

Megaman sempre é ótimo jogar, mas a fórmula já dá sinais de desgaste...



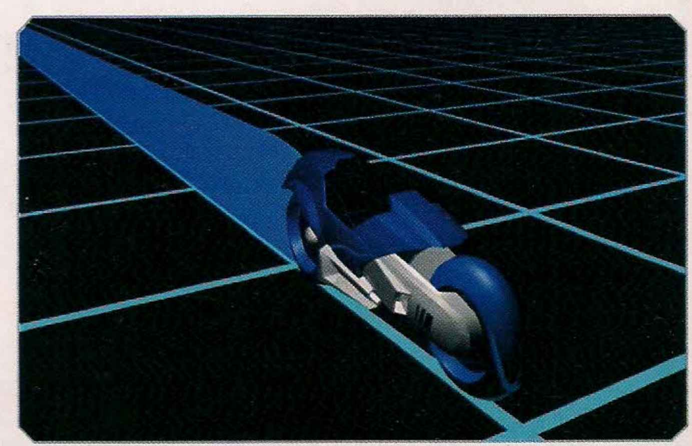


Tron 2.0: Killer App

Os mais veteranos devem se lembrar de **Tron**, uma revolução cinematográfica de efeitos especiais, em que um hacker entrou – literalmente - num computador para enfrentar um programa que pretendia dominar o mundo. Por enquanto a continuação do filme fica apenas nos videogames. No Story Mode você pode controlar Tron ou Mercury por uma tela com perspectiva isométrica e com controles que tornam muito fácil enfrentar o inimigo. No Modo Battle, você pode enfrentar seus amigos, nos tanques ou nas Light Cycles (aquelas motos que deixam um rastro de luz). Os minigames são outra parte interessante do jogo, com recriações de jogos antigos criados para arcade, como Arkanoid. Outra grande surpresa são as vozes dos personagens, dublados por Bruce Boxleitner e Rebecca Romjin-Stamos, e que também emprestam suas vozes para a versão do GBA. Quem viu o filme vai se amarrar no jogo. Quem não viu, mas tem a curiosidade de jogar, com certeza vai correndo nas locadoras para ver o filme.

Daniel Lima





Gráficos	7.0
Som	8.0
Jogabilidade	8.0
Diversão	7.5
Replay	7.0
Nota Final	7.0

Produtora	Buena Vista
Desenvolvimento	Digital Eclipse
Jogadores	1
Gênero	Ação

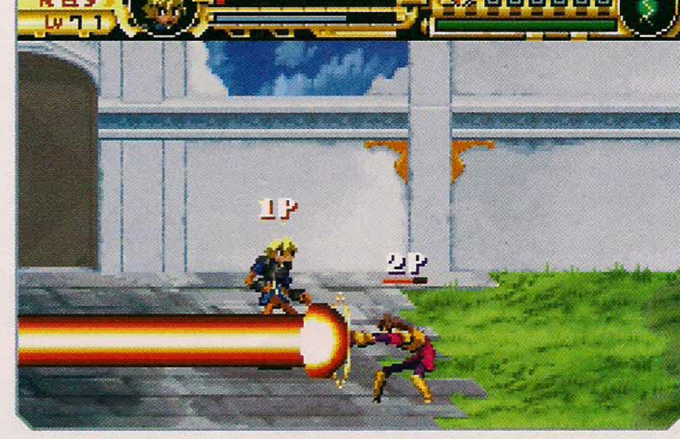
O filme original mexeu com a imaginação de muita gente. Ver um bom jogo de Tron trás sentimento de nostalgia.

Advance Guardian Heroes

Os veteranos devem se lembrar de **Guardian Heroes**, um bom título do falecido Sega Saturn. Pois é, a Treasure resolveu ressuscitar o título na telinha do GBA. **Advance Guardian Heroes** conta a história de três heróis que buscam a Soul of Hero para acabar de vez com os planos do maléfico Master Kanon (o vilão do primeiro game) que deseja reerguer o seu reino mágico. A jogabilidade é um pouco confusa e leva um tempo para pegar o jeito. Mas depois de dominada, permite grandes seqüências de golpes que jogam inimigos para todos os cantos da tela, no melhor estilo pancadaria misturado a RPG! Os golpes são bem simples, então é tudo questão de timming. Um esquema legal é a defesa. Se for realizada no exato momento do ataque inimigo, acontecerá um Counter que paralisará o oponente, ideal para arrebentar com o seu melhor combo ou derrotar chefes muito fortes. Há ainda o Vs Mode, que permite jogar contra até 4 amigos usando o cabo link. O desafio é bastante elevado, o que pode desanimar iniciantes e atiçar os jogadores hardcore. Mas durante o jogo você coleta cristais ao derrotar os inimigos. Assim é possível melhorar os atributos do seu personagem para facilitar as coisas. Mas o ponto fraco mesmo é quando a tela está lotada de oponentes! Invés de uma pacadaria alucinada, a ação sofre um slow motion violento, que atrapalha muito na seqüência de golpes e Counters.



JP Nogueira



Gráficos	7.0
Som	6.0
Jogabilidade	6.0
Diversão	6.0
Replay	5.0
Nota Final	**7.0**
Produtora	UbiSoft
Desenvolvimento	Treasure
Jogadores	1 a 2
Gênero	Ação

Um desafio de arrepiar, que combina pancadaria e combos com história de RPG.





Paper Mario (N64)

Assuma o seu papel nesta aventura!

Por Orlando Ortiz



Ano de 2001. Jogos com gráficos 3D crescem desenfreadamente, deixando para trás o bom e velho 2D considerado por muitos um estilo ultrapassado. Cada vez mais aumenta a imersão nesse mundo poligonal, cheio de terminologias, cenários e mundos criados para dar sensação de profundidade, cores vibrantes e novas tecnologias. Ninguém imaginava que as empresas arriscariam criar algo diferente, com gráficos chapados, em plena explosão do 3D. Eis que a Nintendo, sempre inovando, resolve pegar nosso amigo Mario, transforma o bigodudo e sua turma em recortes de papel (personagens 2D) e os coloca em um mundo tridimensional (cenários 3D).

Uma papelaria e tanto!

Qualquer game com o nome Mario já é, praticamente, garantia de sucesso. **Super Mario 64**, **Mario Golf**, **Mario Kart 64**, **Mario Party** e **Mario Tennis**: todos clássicos que moram no coração dos jogadores. E com **Paper Mario** não poderia ser diferente: um RPG com história bem construída, que no início dos trabalhos deveria ser uma seqüência de Super Mario RPG, do Super Nintendo. No enredo, a Princesa Peach (eterna vítima dos seqüestros de Bowser), se meteu em uma nova confusão e Mario deve socorrê-la. Desta vez nossa azarona não foi o único alvo e todos os convidados de honra que estavam em sua festa também foram abduzidos. Utilizando os poderes de um artefato chamado "Star Rod" (uma espécie de varinha mágica), Bowser leva o castelo de Peach para as estrelas e deixa Mario numa nova enrascada: refazer o conselho Star Haven para recuperar o Star Rod, vencer a batalha contra Bowser e trazer de volta o castelo, são e salvo.

A jogabilidade é simples, mas não deixa nenhum maníaco por RPGs na mão. Mario pode evoluir ganhando níveis em combate, aumentar suas habilidades mágicas, colecionar mais de 50 emblemas que dão novos poderes e até combinar itens, multiplicando as possibilidades de ataque.

Você deve aprender a utilizar seus companheiros durante as lutas, balanceando pontos fortes e fracos. No mundo de **Paper Mario**, os simpáticos cogumelos não são simples coadjuvantes, mas personagens influentes da história. Aqui, qualquer figurante pode ser vital para alcançar alguns objetivos.

Mario tem que explorar as áreas, conversar com pessoas que ajudarão em sua jornada e acabar com os inimigos.

Apesar de linear (não há muitas opções para aventuras paralelas e o game é basicamente dividido em capítulos) o jogo oferece horas de diversão e um bom desafio, tanto para iniciantes como para os veteranos deste gênero.

Os gráficos proporcionam um show a parte. A união de diversos estilos gráficos faz com que, ainda hoje, o jogo tenha visual e aparência jovem. Cenários e objetos em 3D, mesclados com personagens que tem a aparência de recortes de papel resultam em um efeito único: algo digno da fase áurea do Nintendo 64. Detalhes minuciosos demonstram o capricho dos programadores e designers ao criar o game, que dá um espetáculo de pirotecnia em cada ataque com magia.

Praticamente todo os cenários são animados e possuem ótima profundidade. Dá para levar seu personagem para qualquer lado, sem se preocupar com a limitação horizontal.

E as boas notícias não param por aí, efeitos de som primorosos e uma trilha sonora fantástica marcam o ritmo da jornada. A música-tema de Bowser é especialmente interessante, pois utiliza não apenas instrumentos, mas diversos outros efeitos sonoros.

A proposta do jogo não faz distinção quanto a idade dos jogadores e toda a família pode se diver-

tir. No fim das contas, temos um RPG sólido, bem desenvolvido e com uma narrativa extremamente fluida. Um mundo explorável cheio de personalidade, surpresas, personagens e elementos facilmente reconhecidos para qualquer pessoa que tenha jogado algum game da série (o cogumelo, a flor de fogo, os tubos que levam para outros lugares), que com certeza irá trazer muita diversão. Vale a pena tirar a poeira de seu Nintendo 64 para curtir esse clássico.

Dicas

Paper Mario tem várias surpresas. Use essas dicas para curtir ainda mais o seu game!

Música original do jogo Super Mario Bros

Quando for iniciar um novo capítulo, fique parado e não aperte nenhum botão.
A música referida começará a tocar automaticamente.

Mario do Nintendinho

Quando estiver na Mansão Boo, entre pela porta que fica no fundo da sala. Pule para dentro do vaso e o Paper Mario será transformado no Mario original do NES. Para voltar ao normal, saia da sala ou pule de volta para dentro do vaso.

Porão secreto do Luigi

Após pegar as super botas, volte para a casa do Mario utilizando o caminho da Toad Town. Quando chegar no quarto dos irmãos Mario, fique pulando até aparecer uma abertura no chão. Siga pelo buraco e você encontrará o porão secreto de Luigi e o diário dele.

Corações infinitos

Passando pelos correios e seguindo para a direita em direção a Toad Town, você encontrará três criaturas. Uma delas movimenta os olhos e as outras não. Fique andando em círculos ao redor da criatura que movimenta os olhos e você ganhará muitos corações.

Beetle Adventure Racing

Habilitar a opção de Cheat

Comece um novo jogo, selecione o modo Championship quando chegar na pista Conventry Cove. Siga até o atalho próximo ao celeiro, onde estão duas pilhas de feno. Atravesse o feno mais próximo à pista e atropele a Daisy Box. A palavra Groovy aparecerá confirmando o truque. Terminando a corrida, a opção Cheats aparecerá no menu e o jogador poderá usar diversos truques.



Carros secretos da dificuldade Novice

Termine todas as pistas do nível Novice para habilitar três carangos: Beetle com aerofólio traseiro, Beetle decorado para corridas e o Lightning Beetle.

Carros secretos do nível Advanced

Complete todas as pistas do modo Advanced para liberar o Beetle #8, o Lightning Beetle com aerofólio e o Flower Beetle.

Alien Beetle

Termine o campeonato correndo na dificuldade Professional.

Beetle da Polícia

Após concluir todos os modos de jogo, você abrirá o desafio Bonus. Concluíndo esse modo, o jogador habilitará o carro de polícia. Durante a corrida, segure C-esquerda para ligar a sirene e os outros veículos vão encostar para dar passagem.

Turbo

Aperte L assim que a palavra Go aparecer na tela. Se feito corretamente, seu carro irá começar a corrida a 40 mph!

Conker's Bad Fur Day

Digite um dos códigos a seguir para habilitar o truque correspondente.
BOVRILBULLETHOLE: 50 vidas.
EASY: inimigos mais lentos, com mira ruim e mais fáceis de vencer.
VERYEASY: inimigos ainda mais lentos, com péssima pontaria e muito fáceis de vencer.

Personagens secretos para o Multiplayer

Sergeto e Urso Tedi: **RUSTYSHERIFFSBADGE.**
Homem das Cavernas: **EATBOX.**
Conker: **WELLYTOP**
Morte: **BILLYMILLROUNDABOUT**
Neo Conker: **EASTEREGGSRUS**
Doninha: **CHINDITVICTORY**
Zumbis e Aldeões: **BEEFCURTAINS**



Senhas para selecionar os capítulos do jogo

WELDERSBENCH: liberar todos os capítulos e cenas.
PRINCEALBERT: capítulo Barn Boys.
CLAMPIRATE: capítulo Bats Tower.
CHOCOLATESTARFISH: capítulo The Heist.
BEELZEBUBSBUM: capítulo It's War.
ANCHOVYBAY: capítulo Slopranos.
SPANIELSEARS: capítulo Spooky.
MONKEYSCHIN: capítulo Uga Buga.



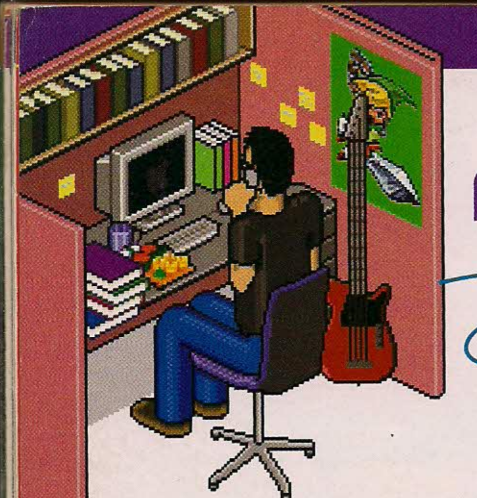
Outros truques

Arma frigideira no modo corrida: **DUTCHOVENS.**

Arma bastão de beisebol no modo corrida: **DRACULASTEABAGS.**

Animação estilo matrix no modo Multiplayer: **SPUNKJOCKEY.**
Quando cortar a cabeça de um Urso inimigo, jogando na fase "It's War" e utilizando a espada ou motoserra, o jogador assistirá uma animação totalmente nova.

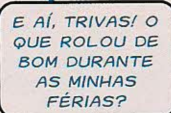




por Pablo Miyazawa (??) e Eduardo Trivella

nintendo in Brasil

O futuro dos games promete por aqui



E AÍ, TRIVAS! O QUE ROLOU DE BOM DURANTE AS MINHAS FÉRIAS?

CARA, A NW BOMBOU NO MÊS PASSADO! A GALERA ESCREVEU UM MONTE DE CARTAS COMENTANDO SOBRE A MATÉRIA ESPECIAL QUE MOSTROU COMO É FEITA A REVISTA, AQUELA SOBRE OS MOTIVOS QUE FAZEM DA NINTENDO A EMPRESA DE GAMES FAVORITA DA MAIORIA E TAMBÉM SOBRE AQUELA BRINCADEIRA QUE FIZEMOS NO LINHA CRUZADA ONDE O RONNY FINGIA QUE ERA VOCÊ. E TU, ÓH VIAJADO ROCHA, QUE CONTA DE NOVO SOBRE SUAS ANDANÇAS POR ESSE MUNDÃO VELHO SEM PORTEIRA?

EU SOUBE QUE O RONNY FINGIU QUE ERA EU. AINDA BEM QUE ELE NÃO USOU MINHAS ROUPAS TAMBÉM... HA HA HA. ENTÃO, ACABEI VISITANDO MAIS UNS EVENTOS DE GAMES DURANTE MINHA VIAGEM. NEM DURANTE AS FÉRIAS EU PARO DE TRABALHAR! AÍ EU VOLTO PARA CÁ E FICO SABENDO QUE VAI ROLAR UM EVENTO DE GAMES 100% BRASILEIRO EM NOVEMBRO. ISSO QUE É NOTÍCIA BOA!

É... NÃO USOU AS SUAS ROUPAS, MAS SUOU EM CIMA DA SUA CADEIRA! MAS VAMOS FALAR DO QUE INTERESSA: CONTA MAIS SOBRE ESSE EVENTO NO BRASIL. QUANDO VAI SER? QUEM PODE IR? E APROVEITA E FALA UM POUCO TAMBÉM SOBRE ESSAS FEIRAS DA EUROPA. O QUE VOCÊ VIU DE NOVO POR LÁ? TEM COMO COMPARAR COM ESSE FUTURO EVENTO BRASILEIRO?

OLHA, ATÉ AGORA NÃO SE SABE MUITO. DEPOIS, DÊ UMA OLHADA NO HOT SHOTS DESTA EDIÇÃO. MAS EU OUVI FALAR QUE SERÁ EM SÃO PAULO E A NINTENDO ESTARÁ PRESENTE, FAZENDO TORNEIOS E TUDO MAIS. LEGAL, HEIN? É UMA CHANCE QUE O PÚBLICO TERÁ DE SENTIR COMO É UM VERDADEIRO EVENTO DE GAMES. A GENTE NÃO TEM AS GRANDES EMPRESAS AQUI, NEM TODA A INFRA-ESTRUTURA DE UMA E3. MAS TEMOS A PAIXÃO DOS NOSSOS JOGADORES, E ISSO FAZ UMA DIFERENÇA ABSURDA. NÓS SOMOS TÃO APAIXONADOS POR JOGOS QUANTO OS JAPONESES E OS AMERICANOS!

FALOU E DISSE, COMPANHEIRO ROCHOSO. FAZ TEMPO QUE OS GAMES NO JAPÃO E EUA JÁ GANHARAM O RESPEITO DEVIDO, E COM TODA ESSA REVOLUÇÃO ACONTECENDO EM NOSSO MERCADO, A COISA POR AQUI CAMINHA NA MESMA DIREÇÃO. NOVOS CURSOS DE DESIGN APARECEM O TEMPO TODO, CADA VEZ MAIS GENTE SE INTERESSA POR INGRESSAR EM PROFISSÕES LIGADAS A GAMES, OS JOGADORES AUMENTAM TODO DIA SEU CONHECIMENTO DE CAUSA. SERÁ QUE ESSA NOSSA PAIXÃO PELOS GAMES PODE SUPERAR A DOS GRINGOS?

OLHA, ACHO QUE EM PAIXÃO, JÁ ULTRAPASSAMOS FAZ TEMPO. O PESSOAL FAZ QUALQUER COISA PARA REALIZAR SUAS VONTADES COM OS GAMES. A GRANA É CURTA, AS DIFICULDADES SÃO VÁRIAS, MAS AS BARREIRAS SÃO ULTRAPASSADAS. NÃO É EXAGERO OU PATRIOTISMO BESTA, TRIVAS. COM ESSE PIQUE, O BRASIL VAI LONGE NOS GAMES. TEMOS AS ARMAS NA MÃO. AGORA, É SÓ TRABALHARMOS PARA ISSO. SEREMOS UMA POTÊNCIA GAMÍSTICA, PODE ESCREVER AÍ.

JÁ TÁ ESCRITO E SACRAMENTADO NA ROCHA, ROCHA. TAMBÉM BOTO MAIOR FÉ NESSA MOÇADINHA BRASILEIRA. JÁ TEMOS REPRESENTANTES PARTICIPANDO DE GRANDES PRODUÇÕES, COMO O PROGRAMADOR DA TREYARCH, EDUARDO POYART, QUE TRABALHOU EM SPIDER MAN 2. E A TENDÊNCIA É APARECEREM CADA VEZ MAIS NOMES BRASILEIROS ENVOLVIDOS NAS PRODUÇÕES DOS GAMES. SABE O QUE SERIA LEGAL? VER NOS AGRADECIMENTOS DOS CRÉDITOS ALGO COMO "AGRADECEMOS À REVISTA NINTENDO WORLD POR TER NOS INICIADO NA VIDA DOS GAMES".

E COM ESSES CURSOS DE CRIAÇÃO DE GAMES PIPOCANDO PELO BRASIL, NÃO VAI DEMORAR MUITO PARA TERMOS UMA PORÇÃO DE PROFISSIONAIS COMPETENTES NESSA ÁREA. E AO INVÉS DE EXPORTARMOS ESSE PESSOAL PARA AS EMPRESAS GRINGAS, SABE O QUE VAI ACONTECER? UM MONTE DE SOFTHOUSES 100% BRASILEIRAS VÃO PINTAR POR AÍ. SONHAR NÃO CUSTA NADA, NÉ?

E ISSO AÍ, MEU VELHO! LONGA VIDA AOS GAMES E AOS FUTUROS MALUCOS QUE VÃO PROPORCIONAR A NOSSA DIVERSÃO!

TOP 5 A Nintendo já proporcionou grandes momentos aos jogadores de games brasileiros. Separamos cinco deles aqui:

1 Playtronic
Em 1993, a união entre a Gradiente e a Estrela trazia os games Nintendo oficialmente ao Brasil.

2 Nintendo World
Cinco anos depois, a Conrad inaugurava a primeira publicação oficial da Nintendo por aqui.

3 Games traduzidos
Que tal jogos para N64 com legenda em português? **Super Copa**, **South Park**, **Shadow Man**...

4 Campeonatos
Torneios de Pokémon, **Mario Kart**, **Donkey Konga**... é só participar para ganhar prêmios!

5 Lançamentos oficiais
Saiu lá fora, chegou aqui: ninguém mais precisa esperar muito para jogar os novos games Nintendo!


Official Nintendo Seal
Nintendo®
Pokémon
FireRed Version
com exclusivo
Guia do Treinador
+ manual em Português
+ novo link sem fio
Pokémon
LeafGreen Version
com exclusivo
Guia do Treinador
+ manual em Português
+ novo link sem fio
Game Boy Advance
Pokémon
FireRed Version
Includes
Pokémon
LeafGreen Version
Includes
Game Boy Advance Wireless Adapter
Seja um mestre
Pokémon
Pokémon
Guia do Treinador
kit com exclusivo
Guia do Treinador
+ manual em Português
+ novo link sem fio
O guia de referência indispensável para o mundo de Pokemón FireRed, LeafGreen e muito mais!
Inclui: • Tabela de combate com ataques e defesas.
• Miniposter: mapa de Kanto.
SANDSHREW Lv6
MEOWTH Lv5
19/ 19
What will MEOWTH do?
FIGHT BAG
POKéMON RUN
Aqui você encontra os exclusivos kits Pokémon Firered ou LeefGreen:
Blockbuster
Levando emoção para sua casa
www.blockbuster.com.br
Ri Happy Brinquedos
Brinquedos Laura
fnac
UZ
Americanas.com
NC games
TM, ® and Game Boy Color are trademarks of Nintendo. © 2003 Pokémon.
© 1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Imagens ilustrativas.